E3 2011: HITMAN: ABSOLUTION, FAR CRY 3, TOMB RAIDER, TES V: SKYRIM

08 АВГУСТ

ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

PC ИГРЫ

№ 08(92) 2011

РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЦЕНА: **250 Р.**

СТР. 82
ALICE: MADNESS RETURNS
АМЕРИКАН МАКГИ И ВОЛШЕБНЫЕ ГРИБЫ

СТР. 86
F.3.A.R.
МЕРТВАЯ ДЕВОЧКА И КООПЕРАТИВ

СТР. 44
L.A. NOIRE
РЕВОЛЮЦИОННЫЙ ДЕТЕКТИВ – ТЕПЕРЬ И НА PC

+ DVD С ФАЙЛАМИ ДЛЯ PC

LEVEL UP ПРИЛОЖЕНИЕ: **НЕЗАВИСИМЫЙ ВИДЕОЖУРНАЛ**

ТЕМА НОМЕРА

RAGE

ТРИУМФАЛЬНОЕ ВОЗВРАЩЕНИЕ СОЗДАТЕЛЕЙ ЖАНРА FPS

ТАКЖЕ В НОМЕРЕ: RED FACTION: ARMAGEDDON, NEED FOR SPEED: THE RUN, STARCRAFT 2: HEART OF THE SWARM

(game)land hi-fun media
publishing for enthusiasts
4607157100018 11008

ПРИ ПОКУПКЕ КАЧЕСТВА – **МОЛОКО В ПОДАРОК**

Слово «кашрут» на иврите означает «пригодный, разрешенный». Система кошерного питания – это древнейшая, бережно сохраняемая традиция еврейского народа. В ее основе лежат несколько заповедей из Торы. В том числе, относящиеся к здоровью животных.

Ученые изучали и применяли Законы кашрута на протяжении трёх тысяч лет. Люди различных национальностей и вероисповеданий доверяют качеству кошерных продуктов. Во многих странах мира, кошерные продукты питания считаются более качественными – из –за строгого контроля и дополнительных требований по гигиене, пищевым добавкам и применению химических веществ.

Идеологическую основу кошерного питания прекрасно передает поговорка "мы – это то, что мы едим". От еды напрямую зависит наше здоровье и долголетие. А также состояние духа и ясность мысли, характер и поступки.

на правах рекламы

ОТ РЕДАКТОРА

Как и обещали, почти весь этот номер мы посвящаем прошедшей в июне выставке E3: за три дня, проведенных в выставочном центре Лос-Анджелеса, мы успели посмотреть просто невероятное количество новых (и не очень) проектов. Подробности читайте в репортаже и примыкающей к нему секции превью.

Из общих наблюдений – проекты, демонстрируемые на PC, по картинке уже на голову превосходят консольные версии (особенно показательна в этом плане презентация Battlefield 3), но вот сильных PC-эксклюзивов на выставке не было в принципе. Что, учитывая отсутствие Blizzard и Valve, неудивительно.

Эти две компании вместо громких анонсов в отчетный период наконец последовали общей моде и перевели на free 2 play модель самые популярные свои проекты: Team Fortress 2 и World of Warcraft (она стала бесплатной до 20-го уровня, после чего придется-таки оформлять подписку, но шаг уже сделан).

Читатели на форуме часто критикуют нас, что мы слишком много времени уделяем условно-бесплатным играм, но все вышеописанное лишь подтверждает недавно наметившиеся тенденции. Разработка эксклюзивных высокобюджетных PC-only проектов себя не оправдывает совсем (если только ты не делаешь StarCraft 2), и будущее за гибридными моделями монетизации, MMO и небольшими независимыми студиями вроде Telltale Games, завершившей наконец первый сезон своего «эпизодического» квеста Back to the Future.

Что до того, почему на обложку попала именно Rage, то во-первых, долгое время имя id Software было неотделимо от PC-игр: эти люди придумали и популяризовали жанр FPS, в 90-е бывший главным двигателем продаж все более мощного «железа».

А во-вторых, на фоне всех остальных современных блокбастеров только новый шутер от Кармака и компании заставляет вспомнить старые привычки и действительно попотеть, проходя уровни, стрейфиться вокруг боссов, искать аптечки и экономить патроны. Так что самая главная «ПК-игра» выставки заслуживает темы номера.

P. S. Сокращение числа страниц – временная мера в связи с крайне малым числом релизов летом. В следующем месяце журнал снова потолстеет.

Александр Трифонов

ЧЕМ ЗАНИМАЛАСЬ РЕДАКЦИЯ В ИЮНЕ

КИРИЛЛ ПЕРЕВОЗЧИКОВ

Team Fortress 2 стала бесплатной – и серверы игры сразу наполнились миллионами любителей «халявы». Это отличный повод вернуться в игру: если вы хотя бы немного знакомы с игровой механикой, то быстро сможете прокачаться, пока незадачливые школьники учатся целиться за снайпера или маскироваться за шпиона. Team Fortress 2 – еще и уникальное явление с точки зрения модели распространения: здесь совсем не обязательно что-то платить, чтобы полноценно играть.

АНАТОЛИЙ СОНИН

E3 в последние годы выходит какой-то унылой: из анонсов сиквелы, римейки и римейки сиквелов, новых интересных сериалов ни одного не запускается. Виним во всем Sony и Microsoft – их стареющие консоли давно пора сменить на что-нибудь новенькое. А уже следом за железом обязательно должны подтянуться и технологии. Вся надежда на следующий год.

ПЕТР САЛЬНИКОВ

Решил поработать над собой. Купил никотиновый пластырь. Сидя за написанием этих строк, я НЕ ДУМАЮ О КУРЕНИИ! А вообще, странное какое-то лето. Нет той жары, от которой мы в прошлом году спасались под зонтами и дурацкими панамами, – вроде бы пора и купальный сезон открыть, но солнце подозрительно не спешит нас сжечь. В общем, самое время для того, чтобы НЕ ДУМАТЬ О КУРЕНИИ.

ЕГОР АНТОНЕНКОВ

Facebook обогнал Gmail и стал моим самым посещаемым сайтом по версии Google Chrome – не в последнюю очередь благодаря социальным играм. Местный Tetris Battle заполнил собой почти все свободное время: онлайновые поединки с заморскими школьниками не на шутку увлекают. Если игра все же надоедает, не беда – ведь у меня есть Diamond Dash и Empires & Allies.

БЕСПЛАТНЫЙ ТЕЛЕФОН ДЛЯ ПОДПИСЧИКОВ СО ВСЕЙ РОССИИ

8-800-200-3-999

Если у вас возникают вопросы по подписке на «РС ИГРЫ», звоните! Мы поможем вам подписаться удобно и выгодно!

ЗАХОДИТЕ НА ФОРУМ НАШЕГО ЖУРНАЛА НА САЙТЕ

www.gameland.ru

Выскажите сотрудникам редакции все, что вы о них думаете, на официальном форуме «РС ИГР».

Ежемесячный журнал «РС ИГРЫ» №08(92) 2011

Главный редактор
Александр Трифонов
trifonov@glc.ru
Редакционный директор
Константин Говорун
govorun@glc.ru
Старшие редакторы
Кирилл Перевозчиков,
Анатолий Сонин
Редакторы
Борис Соколов,
Сергей Мельников
Корректор
Юлия Соболева

Арт-директор
Евгений Новиков
Дизайнеры
Екатерина Селиверстова
Анна Дубина

Level UP
levelup@glc.ru
Евгений Попов, Дмитрий Эстрин, Юрий Левандовский

РС-диск
Александр Антонов,
Виталий Пирожников

GAMELAND ONLINE
Алексей Бутрин,
Сергей Агаджанов

Адрес редакции
115280, г. Москва, ул. Ленинская Слобода, д. 19, Омега плаза, компания «Гейм Лэнд»
Телефон: (495) 935-70-34
Факс: (495) 545-09-06
Для писем: 101000, Москва, главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ»
post@pc-games.ru

Генеральный издатель
Денис Калинин
kalinin@glc.ru

PR-менеджер
Екатерина Гуржий

(game)land

Генеральный директор
Дмитрий Агарунов
Финансовый директор
Андрей Фатеркин
Директор по персоналу
Татьяна Гудебская
Директор по маркетингу
Елена Каркашадзе
Главный дизайнер
Энди Тернбулл
Директор по производству
Сергей Кучерявый

РАЗМЕЩЕНИЕ РЕКЛАМЫ
Телефон: (495) 935-70-34
Факс: (495) 545-09-06

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ
Директор группы LIFESTYLE
Алиса Сысоева
sysoeva@glc.ru
Менеджеры
Ирина Минакова
minakova@glc.ru
Мария Николаенко
nikolaenko@glc.ru
Администратор
Наталия Веприцкая
vepritskaya@glc.ru

Директор группы TECHNOLOGY
Марина Комлева
komleva@glc.ru
Старшие менеджеры
Оксана Алехина
alekhina@glc.ru
Ольга Емельянцева
olgaeml@glc.ru
Менеджер
Елена Поликарпова
polikarpova@glc.ru
Администратор
Ирина Бирарова
birarova@glc.ru

Директор корпоративной группы (работа с рекламными агентствами)
Кристина Татаренкова
tatarenkova@glc.ru
Старшие менеджеры
Надежда Гончарова
goncharova.n@glc.ru
Ирина Краснокутская
ik@glc.ru
Менеджер
Светлана Яковлева
yakovleva.s@glc.ru

Старший трафик-менеджер
Марья Алексеева
alekseeva@glc.ru

Директор по продажам рекламы на MAN TV
Марина Румянцева
rumyantseva@glc.ru

ОТДЕЛ СПЕЦПРОЕКТОВ
Директор
Александр Коренфельд
korenfeld@glc.ru
Менеджеры
Светлана Мюллер
Тулинова Наталия

РАСПРОСТРАНЕНИЕ
Директор по дистрибуции
Татьяна Кошелева
kosheleva@glc.ru
(495) 935-70-34 доб. 225
Руководитель отдела подписки
Марина Гончарова
goncharova@glc.ru
(495) 663-82-77
Руководитель отдела спецраспространения
Наталья Лукичева
lukicheva@glc.ru
(495) 935-70-34 доб. 248

Подписные индексы
по объединенному каталогу «Пресса России»: 83466
по каталогу российской прессы «Почта России»: 10877
Подписка через Интернет
www.glc.ru

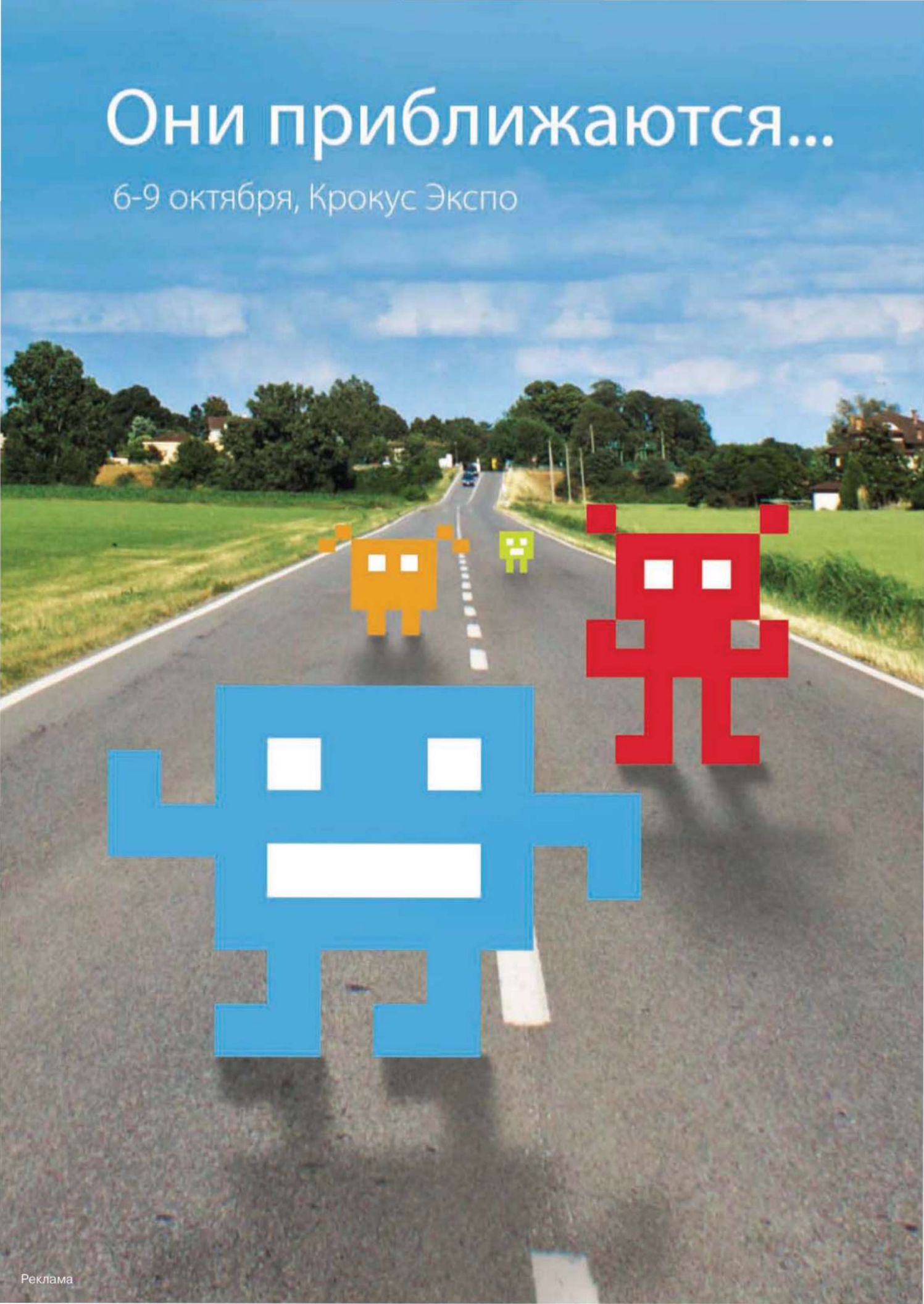
ПРЕТЕНЗИИ И ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
В случае возникновения вопросов по качеству вложенных дисков, пишите по адресу: claim@glc.ru.

УЧРЕДИТЕЛЬ И ИЗДАТЕЛЬ
ООО «Гейм Лэнд»
115280, г. Москва, ул. Ленинская Слобода, д. 19, Омега плаза, компания «Гейм Лэнд»
Телефон: (495) 935-70-34
Факс: (495) 545-09-06
Зарегистрировано Федеральной службой РФ по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых коммуникаций и охране культурного наследия. Свидетельство о государственной регистрации печатного средства массовой информации ПИ №77-16488 от 22.09.2003
Тираж 139 200 экземпляров
Цена свободная

Типография
OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Объединенная медиакомпания Gameland предлагает партнерам лицензии и права на использование контента журналов, дисков, сайтов и телеканала Gameland TV. По всем вопросам, связанным с лицензированием и синдицированием, обращаться по адресу content@glc.ru

За содержание рекламных объявлений редакция ответственности не несет. Категорически воспрещается воспроизводить любым способом полностью или частично статьи и фотографии, опубликованные в журнале. Рукописи, не принятые к публикации, не возвращаются.
Copyright © ООО «Гейм Лэнд», РФ, 2011



Реклама

RAGE: ВПЕЧАТЛЕНИЯ С E3

ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS
История Альтаира и Эцио подходит к концу на улицах легендарного Константинополя. СТР. 50

STARCRAFT 2: HEART OF THE SWARM
Blizzard показывает новую главу саги о протоссах, зергах и терранах. СТР. 54

FAR CRY 3
Crysis ушел в город, а Far Cry возвращается к своим корням, в джунгли. СТР. 62

ALICE: MADNESS RETURNS
Американ МакГи приглашает на второй тур по кроличьей норе. СТР. 82

ТЕМА НОМЕРА СТР. 8

1 Слово редактора
2 Профайл редакции
4 Содержание
6 Путеводитель по дизайну

ТЕМА НОМЕРА
8 Rage

НОВОСТИ
16 Новости
22 Игровая карта мира
24 10 интересных фактов

ВПЕЧАТЛЕНИЯ
26 Репортаж с E3 2011
27 Battlefield 3
27 Kingdoms of Amalur: Reckoning
28 Mass Effect 3
30 The Elder Scrolls V: Skyrim
32 Prey 2
33 Bioshock Infinite
34 XCOM
35 Hitman: Absolution
36 Tomb Raider
37 The Lord of the Rings: War in the North
37 Batman: Arkham City
38 Metro: The Last Light
39 Warhammer 40000: Space Marine
40 Deus Ex: Human Revolution
44 L.A. Noire
48 World of Tanks: чемпионат «Уральская сталь»

ПРЕВЬЮ
50 Assassin's Creed: Revelations
54 StarCraft 2: Heart of the Swarm
58 Need for Speed: The Run
60 Brothers in Arms: Furious 4
62 Far Cry 3
64 Ghost Recon: Future Soldier
66 Aliens: Colonial Marines
68 Driver: San Francisco
70 Rocksmith

СПЕЦ
72 Главные события прошедших E3

РЕЦЕНЗИИ
82 Alice: Madness Returns
90 Red Faction: Armageddon
96 F.3.A.R.
100 Hunted: Кузня демонов
104 Duke Nukem Forever: мультиплеер
106 Dungeons and Dragons: Daggerdale
108 Back to the Future Episode 5
110 Зал славы

РОССИЙСКИЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ
112 Российские локализации

СОДЕРЖАНИЕ

БЕСПЛАТНЫЕ ИГРЫ
114 Новости
116 В браузере: Empires & Allies

СПЕЦ
118 Физика нашего времени, часть 2

ЖЕЛЕЗО
124 Железные новости
126 Тестирование проекторов
130 Тестирование ноутбука Samsung QX412-S01
131 Тестирование акустической системы Edifier S550
132 Конфигурация

РЕТРО
134 Quake 2
137 Главные ретро-игры про киборгов

140 **СОДЕРЖАНИЕ DVD**

ЧУВСТВО ОПАСНОСТИ
142 American McGee's Alice

144 **АНОНС СЛЕДУЮЩЕГО НОМЕРА**

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

Тевье\Коломна	2 обл.
Альфабанк	3 обл.
1С-СофтКлаб	4 обл.
Игромир	3
Подписка	7
Pringles	17, 19
Редакционная подписка	25
Wexler	39
Журнал «Фотомастерская»	109
Журнал Total Football	117
Журнал Т3	133

ИГРЫ В НОМЕРЕ

Alice: Madness Returns	82
American McGee's Alice	142
Assassins Creed: Revelations	50
Back to the Future Episode 5	108
Batman: Arkham City	37
Battlefield 3	27
Bioshock Infinite	33
Brothers in Arms: Furious 4	60
Deus Ex: Human Revolution	40
Driver: San Francisco	68
Duke Nukem Forever	104
Dungeons and Dragons: Daggerdale	106
F.3.A.R.	96
Far Cry 3	62
Ghost Recon: Future Soldier	64
Hitman: Absolution	35
Hunted: Кузня демонов	100
Kingdoms of Amalur: Reckoning	27
L.A. Noire	44
Mass Effect 3	28
Metro: The Last Light	38
Need for Speed: The Run	58
Prey 2	32
Rage	8
Red Faction: Armageddon	90
Rocksmith	70
StarCraft 2: Heart of the Swarm	54
The Elder Scrolls V: Skyrim	30
The Lord of the Rings: War in the North	37
Tomb Raider	36
Warhammer 40000: Space Marine	39
XCOM	34
Aliens: Colonial Marines	66
Мир танков	48

E3 2011
Мы посетили главную игровую выставку года и делимся впечатлениями. СТР. 26

ФИЗИКА НАШЕГО ВРЕМЕНИ
Продолжаем разговор об особенностях физики в современных играх. СТР. 118

СОБЫТИЯ ПРОШЕДШИХ E3
Вспоминаем исторические моменты, которые сделали E3 известной. СТР. 72

ЧУВСТВО ОПАСНОСТИ
Переигрываем самые жуткие моменты из старой «Алисы» от МакГи. СТР. 142

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ЖУРНАЛУ

«РС ИГРЫ» – ЕДИНСТВЕННЫЙ РОССИЙСКИЙ ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ, ЧЬИ ОЦЕНКИ УЧИТЫВАЮТСЯ ПРИ ПОДСЧЕТЕ СРЕДНЕГО БАЛЛА НА МЕЖДУНАРОДНОМ АГРЕГАТОРЕ РЕЦЕНЗИЙ METACRITIC.COM, А ЗНАЧИТ, НАШЕ МНЕНИЕ О НОВОЙ ИГРЕ СТАВИТСЯ НАРАВНЕ С ВЕДУЩИМИ МИРОВЫМИ ТЕМАТИЧЕСКИМИ ИЗДАНИЯМИ.

ОСНОВНЫЕ ПРИНЦИПЫ

«РС ИГРЫ» – ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

Мы пишем только об играх для персонального компьютера. Если игра появляется на страницах нашего журнала, вы можете быть уверены – она выйдет на PC, а из статьи вы узнаете подробности именно о нашем, компьютерном релизе. Консоли, меньшие братья персональных компьютеров, интересуют нас лишь из любопытства. Ведь мы прекрасно понимаем, что именно PC всегда будет самой мощной и динамичной игровой платформой.

«РС ИГРЫ» – КРУПНЕЙШИЙ ПК-ЖУРНАЛ В СТРАНЕ

В России много журналов, пишущих только про компьютерные игры. Но именно «РС ИГРЫ» – крупнейший. Это значит, что нам первыми достаются все ПК-эксклюзивы, а разработчики и издатели при организации зарубежных поездок и закрытых показов, как правило, отдают предпочтение нашему изданию. «РС ИГРЫ» – это всегда подробная информация, изложенная аккуратным и красивым русским языком.

«РС ИГРЫ» ПРИСЛУШИВАЮТСЯ К СВОИМ ЧИТАТЕЛЯМ

За многие годы своего существования журнал «РС ИГРЫ» не раз менялся. И всегда направление этих перемен определяли читатели. Нравится какой-то автор? Есть идея для новой рубрики? Недовольны существующим положением вещей? Вы всегда можете поговорить с сотрудниками редакции на форуме журнала на gameland.ru или в нашей группе «В Контакте».

«РС ИГРЫ» В СЕТИ:

ГРУППА «В КОНТАКТЕ»
http://vkontakte.ru/pc_igry

ОФИЦИАЛЬНЫЙ ФОРУМ
http://forum.gameland.ru

АНОНС НОВОГО НОМЕРА
http: www.gameland.ru/articles/magazines/pg/

СИСТЕМА ОЦЕНОК

В каждой рецензии мы выставляем игре общую оценку в баллах. По десятибалльной шкале оценки распределяются так:

10 гениально	**9.0** великолепно
8.0 очень хорошо	**7.0** хорошо
6.0 нормально	**5.0** посредственно
4.0 плохо	**3.0** очень плохо
2.0 отвратительно	**1.0** безнадежно

Игры, которые нам особенно понравились, мы награждаем медалью «Золотой кулер». Она не привязана к количеству баллов и характеризует нашу субъективную любовь и уважение. Эти игры мы рекомендуем каждому без исключения. Все игры, получившие награду «Золотой кулер», после выхода рецензии попадают в редакционный «Зал славы».

КОМПЛЕКТАЦИЯ ЖУРНАЛА

В настоящее время «РС ИГРЫ» выходят ежемесячно на бумаге формата А4 (210x297мм) и состоят из 176 страниц. На данный момент к каждому номеру прилагаются:

ДВУСЛОЙНЫЙ DVD-ДИСК С ФАЙЛАМИ ДЛЯ PC

ДВУСЛОЙНЫЙ DVD-ДИСК С САМОСТОЯТЕЛЬНЫМ ВИДЕОЖУРНАЛОМ LEVELUP

6 номеров **564 руб.**
13 номеров **1105 руб.**

6 номеров **785 руб.**
12 номеров **1420 руб.**

6 номеров **1110 руб.**
12 номеров **2016 руб.**

6 номеров **810 руб.**
12 номеров **1470 руб.**

6 номеров **1260 руб.**
12 номеров **2200 руб.**

6 номеров **1260 руб.**
12 номеров **2310 руб.**

6 номеров **900 руб.**
12 номеров **1720 руб.**

6 номеров **1300 руб.**
12 номеров **2300 руб.**

ПОДПИШИСЬ!

shop.glc.ru

ВЫГОДА + ГАРАНТИЯ

Редакционная подписка без посредников – это гарантия получения важного для Вас журнала и экономия до 40% от розничной цены в киоске

8-800-200-3-999

6 номеров **1130 руб.**
12 номеров **2060 руб.**

6 номеров **890 руб.**
12 номеров **1630 руб.**

6 номеров **630 руб.**
12 номеров **1130 руб.**

6 номеров **765 руб.**
12 номеров **1380 руб.**

6 номеров **960 руб.**
12 номеров **1740 руб.**

6 номеров **1300 руб.**
12 номеров **2300 руб.**

3 номера **630 руб.**
6 номеров **1140 руб.**

6 номеров **1260 руб.**
12 номеров **2200 руб.**

6 номеров **2205 руб.**
12 номеров **3890 руб.**

6 номеров **2150 руб.**
12 номеров **3930 руб.**

6 номеров **2178 руб.**
12 номеров **3960 руб.**

(game)land

МЕДИА ДЛЯ ЭНТУЗИАСТОВ

Авторы:
Александр Трифонов, Анатолий Сонин

RA

GE

ПУСТОШЬ, МУТАНТЫ, ДРОБОВИК. И ДЖОН КАРМАК.

Прошли те времена, когда Джон Кармак и его id Software были единоличными властителями шутеров. Да, эти люди создали Wolfenstein 3D, Doom, Quake, ввели в оборот слово deathmatch и задали каноны FPS-мультиплеера – но все это было давно, а в последние годы индустрию ведут совсем другие команды. Теперь же id готовится изменить ситуацию и вернуться в «большую игру» со своим новым блокбастером Rage – мы опробовали его на E3 и теперь отчитываемся: легендарные разработчики, оказывается, привезли на выставку один из самых хардкорных шутеров последнего времени.

Игру очень любят сравнивать с другими недавними шутерами и RPG. Мир, мол, как в Fallout 3, геймплей как в Borderlands, оружие как в BioShock. Все это хоть и разумно, но не совсем корректно: игру впервые показали еще в 2007 году, и тогда ни нового «фоллаута», ни Borderlands еще не вышло, так что если кто-то и копировал, то явно не id. Да и вообще – Rage подходит к популярной постапокалиптической теме с совершенно нового ракурса: тут есть машины, есть большой открытый мир, есть квесты и инвентарь, но главный акцент не на этом, а на самой сути игры, на перестрелках – они такие же яркие, динамичные и захватывающие, как и в старых шутерах id.

Я ТЕБЯ ПОРОДИЛ, Я ТЕБЯ И...

В отличие от классических игр Кармака, новинка сдобрит перестрелки глубоким сюжетом. Вы – один из немногих выживших после падения на Землю огромного астероида. Герой пересидел катаклизм и его последствия в криогенной камере, в одном из так называемых «ковчегов» – специальных убежищ, построенных для экстренного случая. Проснувшись и выбравшись на свет, мы видим, что цивилизованный мир развалился: поля превратились в песчаные пустоши, люди – кто в мутантов, а кто – в разбойников-дегенератов, знания человечества утеряны. Но утеряны не навсегда: оказывается, данные обо всех научных открытиях предусмотрительные ученые заранее поместили в наномашины обитателей «ковчегов». И внутри нашего героя тоже хранится драгоценная информация, которая поможет вернуть былое величие человеческой расы, – но за информацию эту на пустошах Rage ведется война. Организация Authority направляет взводы солдат, чтобы найти выживших, получить древние технологии и в итоге захватить власть над Землей. Клише, понятное дело, но злодеев легко понять – свято место пусто не бывает. Герою нашему придется убегать, скрываться и, конечно, воевать – когда он привлечет на свою сторону силы сопротивления, солдатам Authority придется, наверное, самим переходить в оборону.

Но начнется игра с другого – сначала врагами будут очевидные мутанты и бандиты. Тут у нас, правда, не Quake и не Doom, так что ходить из одного злодейского логова в другое никто не заставляет: между боями вы всегда сможете отдохнуть в одном из городов или поездить по миру на своей машине. В городах, конечно, никакого Fallout 3 не начнется: общаться с местными жителями хоть и разрешается, но диалоги строятся по типу «в подвале мутанты, дробовик на тумбочке». Через такие разговоры мы и будем брать в поселениях квесты – как сюжетные, так и побочные. А еще в городах можно торговать, прокачивать свое авто, участвовать в гоночных заездах и даже играть в мини-развлечения: например, обещают простенькую карточную стратегию в духе Magic: The Gathering – карты с монстрами собираем на уровнях, а в городах спокойненько играем на деньги. Пока, разве что, не понятно, сколько этих городов будет: показали всего две штуки. Первый, пустынный Wellspring, использовали во всех трейлерах и тизерах, так что представления ему не нужны. Второй, Subway Town, дебютировал совсем недавно – это подземное поселение с нотками киберпанка: ждите тут неоновые вывески, громкую электронную музыку и продвинутые технологии. И хотя мир за пределами городов свободен для автомобильного исследования, разработчики напирают на тот факт, что насильно игроков за руль сажать не будут. Хотите – участвуйте в гонках и гоночных перестрелках, лепите пулеметы на капот и ищите спрятанные по всему миру трамплины (за это, кстати, дают ачивменты). А не хотите – можете просто ездить на машине из пункта А (города) в пункт Б (уровень с врагами).

ДРОЖЬ РОКОВОЙ ЯРОСТИ

Но перейдем от теории к тому, что мы видели лично, к показам. На E3-стенде у Bethesda было расставлено полтора десятка консолей с целой подборкой уровней (а правильней сказать – подборкой разных демок) из постапокалиптического шутера, которые можно было проходить, сколько душе угодно (если бы еще не другие встречи...). Впечатления неоднозначные – с одной стороны, чувствуется, конечно, родство

1 – В каждой группировке бандиты выглядит немного иначе.

2 – Кто-то будет вас издалека расстреливать, а кто-то побежит напролом с дубинкой.

3 – Уровни Rage забиты бесполезными предметами, которые используются в крафтинге.

4 – Разработчики обещают, что на каждой стенке в игре будет своя уникальная текстура.

5 – К каждому оружию прилагается несколько видов патронов. Пистолет, например, умеет стрелять бронебойными.

с Fallout 3 и Borderlands, которые тему раскрыли уже по полной. С другой – ролевых элементов тут не больше, чем в S.T.A.L.K.E.R. (то есть, никакой прокачки персонажа), а вот именно шутерная часть очень бодрая, жесткая и по-хорошему старомодная.

В первой миссии, что мы успели поиграть, местный механик отправляет героя на поиски запчастей для починки багги, которые следует поискать в логове бандитов неподалеку. Садимся на квадроцикл и катимся к месту назначения, по пути тщетно пытаясь избавиться от ощущения, что снова оказались на Пандоре. По приезде нас ждут несколько гопников снаружи и целая толпа врагов внутри: самое время оценить боевую часть. Она, прямо скажем, на фоне современных шутеров поначалу обескураживает: враги принципиально не хотят умирать и поднимаются на ноги даже после нескольких попаданий в голову из пистолета, расстреливают вас из укрытий, пока их менее безумные товарищи лезут в рукопашную, патронов очень мало, здоровье восстанавливается медленно (либо быстро, но с помощью бинтов – которых, вы угадали, тоже никогда не хватает). Пережив перестрелку, параноидально обшариваешь все трупы и каждый закоулок поблизости, чтобы не пропустить лишний магазин и разнообразный мусор, который пойдет на изготовление тех самых бинтов, коктейлей Молотова, отмычек и самого главного – бумерангов-пропеллеров. Это замечательное оружие, которое вы наверняка видели в роликах, при умелом броске сразу же отрезает голову бандиту или мутанту и возвращается обратно в руки, а используется той же кнопкой, что и все вспомогательное снаряжение (то есть, не нужно убирать основной ствол). Зачистив развалины, можно снова в них вернуться – враги и трофеи восстановятся. Стоящий рядом разработчик подтвердил, что так и задумано, иначе игрок очень быстро остался бы без средств к существованию.

Кстати, по поводу регенерации – она тут вполне разумно вписана в сюжет: мол, наномашины в теле героя делают свое дело. Эти микроскопические роботики могут даже возвращать вас к жизни: после смерти надо только пройти небольшую мини-игру на воскрешение.

Вторая демка – смертельная арена, которую не так давно в виде отдельного проекта выпустили для iPhone и iPad. Ее безумный владелец предлагает всем крепким духом поучаствовать в розыгрыше крупного приза, а сам зарабатывает на трансляции происходящего. Арены отличаются нарастающей сложностью: сперва на вас просто набрасываются мутанты со всех сторон, затем к ним присоединяются швыряющие с возвышений бомбы собратья, потом из пола произвольно начинают выскакивать отточенные прутья, а под конец вас

Кармак всю жизнь гнался за реализмом, но в Rage герои получились слегка мультяшные.

Роботизированный паук с пулеметом – лучший помощник по дому.

Доверие шерифа подземного города нашему герою придется еще завоевать.

В руках арбалет с электрическими стрелами, на полу – вода. Кому-то сейчас будет больно.

В городах будут доступны всяческие мелкие развлечения.

МУЛЬТИПЛЕЕР

Было бы странно, если бы новый шутер от id вышел без онлайн-компонента. Мультиплеер, конечно, будет – причем как соревновательный, так и кооперативный. Пока анонсировано всего два режима: Rage Combat Rally и Legends of the Wasteland.

В Rage Combat Rally игроки садятся в свои машины, заводят моторы и гонятся от одного чекпоинта до другого – чем больше отметок на карте вы проходите, тем сильней увеличивается ваш умножитель очков. Особенности две: во-первых, чекпоинты не заданы заранее, а генерируются автоматически, ориентируясь на то, куда едет лидер в гонке. Во-вторых, можно убивать. Стреляйте в товарищей из пулеметов и гранатометов, тараньте их и сбивайте с дороги – вы увидите, что покореженные машины постепенно разваливаются на части, а потом взлетают на воздух в красочном взрыве. И если вы уничтожите лидера гонки, то весь его «умножитель» переходит к вам. Звучит интересно: давно мы не получали нормальных гоночных шутеров – тем более онлайновых. Особенно приятно, что трек на каждом заезде будет новый – ведь маршрут создается по ходу игры.

Второй режим, Legends of the Wasteland, рассчитан на двух игроков и полагается на сюжет. Вы с напарником будете выполнять задания, которые косвенно вписываются в историю основной кампании – например, на одной из миссий надо украсть с завода и отдать шерифу схемы радиоуправляемых машинок. И в сингле шериф передаст эти схемы уже игроку из одиночного режима. Обещают восемь таких заданий и кое-какие уникальные кооперативные возможности.

Как и солдаты из Half-Life, бойцы Authority не собираются цацкаться с неразумными монстрами.

ждет битва с боссом – огромной тварью, стегающей игрока отравленным щупальцем (получив оплеуху, не только теряешь почти все здоровье, но и ничего не видишь из-за мерзкой жижи, заливающей экран). И это был один из немногих моментов на выставке, когда мозг вообще отключ от происходящего вокруг, полностью сосредоточившись на игре. Стрейф по кругу, бах-бах, перезарядка, метнуть бумеранг, стрейф, съесть аптечку, патроны в автомате кончились, достаем дробовик – ннна, гадина. Табличка с результатами и надписью «Победа!», бешено колотящееся сердце и неодолимое желание срочно кого-нибудь еще расстрелять.

ЗАЛОГ ПОБЕДЫ

Тот же самый монстр стал страшным противником и в следующей демке – она проходила уже в Dead City, «мертвом городе». Вокруг небоскребы, кренящиеся на бок, заброшенные магазины и лавки, а между ними – толпы и толпы мутантов. И мутантов подозрительно разумных: они, конечно, бегут на рожон с дубинкой наперевес, но кто-нибудь обязательно заскочит с фланга или додумается напрыгнуть сверху. Это не тупые зомби и не пушечное мясо из Call of Duty, это серьезные враги. И для серьезных врагов припасено серьезное оружие: в игре нашелся весь классический арсенал FPS. Тут есть дробовики, снайперские винтовки, автоматы, пулеметы, арбалет, пистолеты, ракетные установки – классика, короче говоря. Причем у каждого оружия несколько типов патронов: арбалет, например, в стандартном режиме работает как главное орудие тихого бойца. Но вставьте в него электрические стрелы – и он превратится в дальнобойный аналог убийственного плазмида из BioShock. Другие стрелы взрываются при попадании, а третьи вообще дают игроку временный контроль над пораженной жертвой, а потом подрывают неприятеля вместе со всеми, кто оказался рядом. Отведите раненного противника к его друзьям, откиньтесь и наслаждайтесь фейерверками. И все это – один и тот же арбалет. Только представьте, сколько вариантов придумали авторы для остальных пушек.

БУМЕРАНГ ПРИ УМЕЛОМ БРОСКЕ СРАЗУ ЖЕ ОТРЕЗАЕТ ГОЛОВУ БАНДИТУ ИЛИ МУТАНТУ И ВОЗВРАЩАЕТСЯ ОБРАТНО К ВАМ В РУКИ, А ИСПОЛЬЗУЕТСЯ ТОЙ ЖЕ КНОПКОЙ, ЧТО И ВСЕ ВСПОМОГАТЕЛЬНОЕ СНАРЯЖЕНИЕ.

Демка Dead City заканчивается с появлением гигантского чудища размером с

Графика в Rage, конечно, замечательная, но иногда текстуры встречаются чересчур размытые.

УТЕЧКА МОЗГОВ

За свою долгую историю id Software не только выпустила легендарные игры, но и взрастила всемирно известных разработчиков вроде Американа МакГи и Джона Ромеро, которые теперь трудятся на вольных хлебах. МакГи работал над уровнями Doom 2, Quake и Quake 2, но в итоге был уволен и ушел в EA – где и создал свою «Алису». А после запустил собственную студию и пошел к успеху твердыми шагами. У Ромеро история чуть менее ровная: он был одним из основателей id, но ушел после выхода Quake и создал компанию Ion Storm, которая через пять лет развалилась, выпустив ужасную Daikatana. Кстати, Deus Ex и Thief: Deadly Shadows занимался филиал Ion Storm в городе Остин (Техас), к которому Ромеро лично не имел прямого отношения.

В начале кампании игроку раз и навсегда придется выбрать костюм. Один дает бонус к защите, второй скидывает цену в магазинах, а третий помогает с крафтингом.

МОЖЕТЕ ЗАПУСТИТЬ В НЕПРИЯТЕЛЕЙ ХОДЯЧУЮ ТУРЕЛЬ-ПАУКА: ОНА САМА ПОБЕЖИТ ВПЕРЕД, ПЕРЕЛЕЗЕТ ЧЕРЕЗ ЛЮБЫЕ ПРЕПЯТСТВИЯ, НАЙДЕТ И РАССТРЕЛЯЕТ ЗЛОДЕЕВ. ПО СУТИ ДЕЛА, ЭТО ПОЛНОЦЕННЫЙ NPC-НАПАРНИК.

высотку – он, правда, не пугает: его мы встречали еще в прошлогодней E3-демонстрации. Переходим к следующей локации – пожалуй, самой необычной и самой важной для разработчиков – тюрьме организации Authority. Герой приходит сюда, чтобы вызволить на свободу лидера сопротивления, а мы встречаем новый тип врагов и пробуем новый геймплей. Солдаты Authority не заставляют долго ждать: они спускаются с неба на реактивных ранцах, вываливаются из коридоров и разбегаются по укрытиям. В отличие от мутантов и разбойников, эти бойцы прекрасно подготовлены и до зубов вооружены: у них мощные винтовки и большие энергетические щиты. С одними только дробовиками и пистолетами таких солдат не победишь: тут надо использовать особые девайсы. Например, радиоуправляемую машинку, начиненную взрывчаткой, – эффективно, но умные враги могут заметить вашу бомбу на колесиках еще на подходе и подстрелить ее издалека. Намного проще запустить в неприятелей ходячую турель-паука: она сама побежит вперед, перелезет через любые препятствия, найдет и расстреляет злодеев. По сути дела, это полноценный NPC-напарник – и вместе воевать всяко проще. Или можно поставить на уровень обыкновенную турель, которая палит во всех, кто попадает в ее поле зрения. Но будьте осторожны: солдат с энергетическим щитом запросто подбежит к вашей пушке и опрокинет ее набок – точно так же, как мы сами делали, например, в Portal. Умные, гады!

Все эти странные штуковины игрок создает сам, через систему крафтинга. В мире игры вы будете собирать предметы разной степени бесполезности, и потом, по специальным схемам, создавать из них интересные аксессуары. Инвентарь в Rage есть, но, слава богу, без лимита на количество или массу предметов: таскайте с собой столько хлама, сколько душа пожелает. Особенно приятно, что никакого специального оборудования для крафтинга не нужно: создавать оружие можно хоть на поле боя, спрятавшись за укрытием.

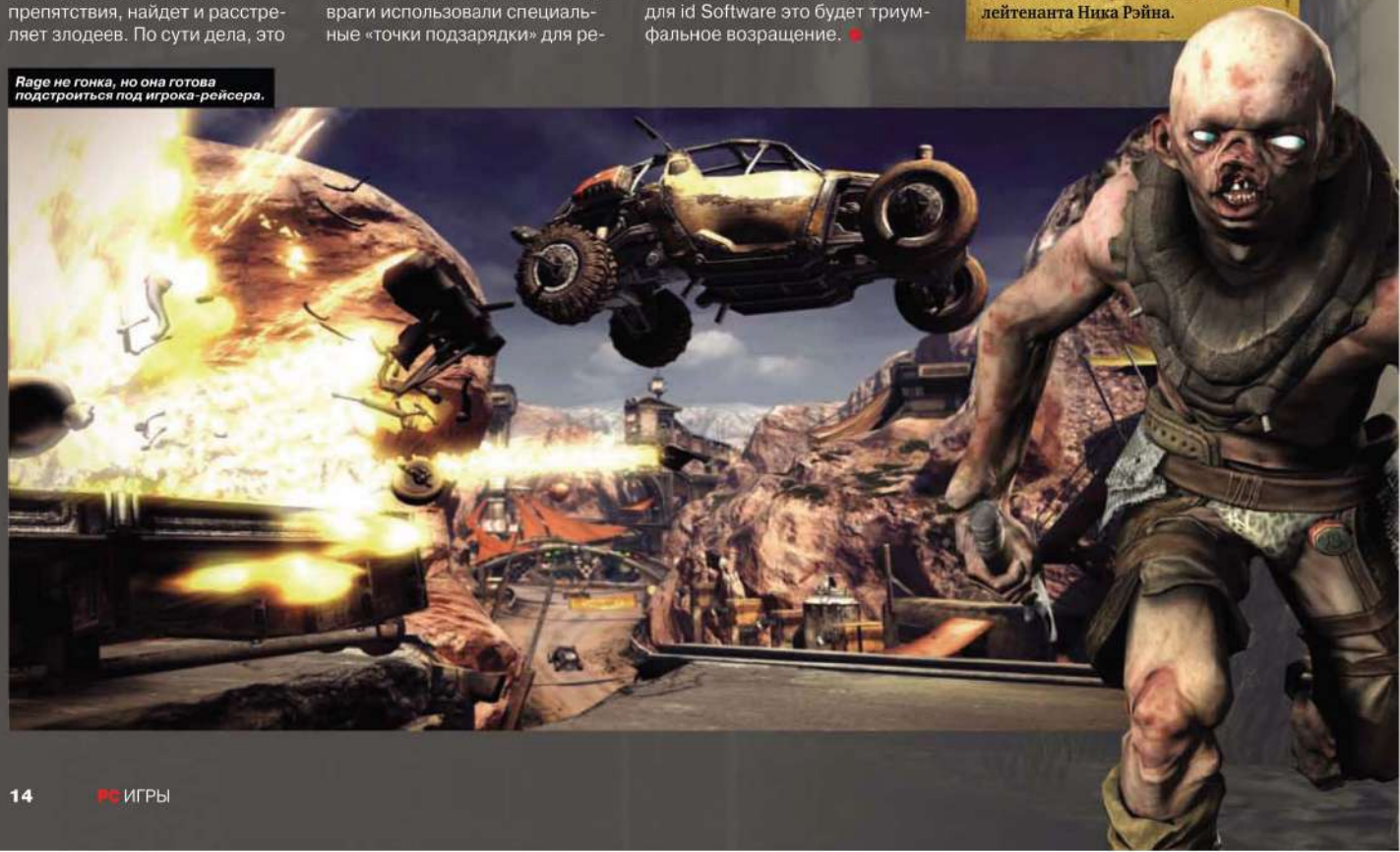
А тюремный уровень, меж тем, кроме новых солдат показал нам обещанное «разнообразие в геймплее». Так, по всей локации были расставлены турели, от которых приходилось прятаться, а враги использовали специальные «точки подзарядки» для регенерации. Чтобы отключить все эти неприятные ловушки, пришлось искать энергетическую батарею и вырубать ее ЭМИ-гранатой. Надеемся и верим, что на каждую миссию id Software придумала вот такую маленькую деталь, которая окрашивает геймплей в новый оттенок.

Наконец, последней демкой стал заезд Dusty 8 Rocket Race – где Rage показал себя как классический карт-рейсинг. Четыре гонщика вооружились ракетами, щитами и нитро-ускорениями и выбрались на трассу, чтобы выяснить отношения. С одной стороны – геймплей простой и знакомый, с другой – машина управляется на удивление хорошо, будто бы и не в FPS играешь. Гонки в Rage выглядят не как бесплатный довесок к шутеру, а как полноценный, прекрасно отполированный элемент игры.

Rage во многом не повезло: с тех пор как игру анонсировали, она обзавелась массой неожиданных конкурентов, а многие ее механики то ли скопировали, то ли просто случайно повторили в популярных сериалах – в Black Ops, например, были взрывные стрелы арбалета и машинки с радиоуправлением, а в BioShock 2 разрешали ставить мелкие турели. Да и графический движок игры, который в 2007 ловил восторженные взгляды, теперь смотрится просто адекватным – хорошо, но уже без вау-эффекта. Все это, впрочем, не делает Rage хуже: нас все еще ждет превосходный шутер, красивый, интересный и разнообразный. Надеемся, что для id Software это будет триумфальное возвращение.

ХУДОЖЕСТВЕННАЯ ЛИТЕРАТУРА

Rage еще не вышел, а уже получает ответвления: по игре анонсирована миниатюрная линейка комиксов длиной в три выпуска и художественная книга. Первая часть рисованной истории вышла в конце июня – здешний сюжет начинается за 10 лет до начала игры и вращается вокруг героини-ученого, которая пытается выяснить истинную причину конца света. Сценарий комикса пишет автор Rex Mundi Арвид Нельсон (Arvid Nelsion), а за картинку отвечает Андреа Мути (Andrea Mutti), известный своей работой над сериалом DMZ. Художественный же роман Rage выйдет в Америке к концу лета – им занимается автор сценария самой игры Мэтт Костелло (Matt Costello). Книга расскажет о странствиях одного из выживших обитателей ковчега, лейтенанта Ника Рэйна.



Rage не гонка, но она готова подстроиться под игрока-рейсера.

КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ID SOFTWARE

Середина 1990 – Кармак, Холл и Ромеро (будущие основатели id, а в те времена сотрудники Softdisk) собирают в свободное время ПК-порт Super Mario Bros. 3. Скоро они покажут свою работу Nintendo, но большой издатель не примет идею и откажется переносить Марио на ПК.

Конец 1990 – О таланте разработчиков прослышали в 3D Realms: издатель предложил выпустить следующий платформер команды. Им стал Commander Keen.

1991 – Основывается id Software.

1992 – id выпускает свой первый хит, Wolfenstein 3D.

1993 – История успеха продолжается с выходом Doom.

1996 – id создает свой первый полностью объемный шутер, Quake. На волне популярности организуется первый QuakeCon, который станет ежегодным.

1999 – Выходит один из первых сугубо многопользовательских шутеров, Quake 3.

2004 – Компания переходит в современную эпоху с Doom 3.

Автор:
Борис Соколов

ПРАЗДНИК К НАМ ПРИХОДИТ

В ЛОС-АНДЖЕЛЕСЕ ЗАКОНЧИЛАСЬ E3 2011 – ГЛАВНАЯ ИГРОВАЯ ВЫСТАВКА ПЛАНЕТЫ

С седьмого по девятое июня в Los Angeles Convention Center прошла выставка Electronic Entertainment Expo (или попросту E3). Это были шестнадцатые по счету смотрины главных достижений игрового хозяйства. Самые первые состоялись в 1995 году. Незадолго до начала мероприятия глава Entertainment Software Association Майкл Галлахер (Michael Gallagher) отметил, что в этом году он рассчитывает увидеть в Los Angeles Convention Center 45 тысяч зрителей. Прогноз специалиста оправдался. За три дня стенды различных компаний посетили 46,8 тысяч человек. Информация для сравнения: в прошлом году на выставке побывали 45,6 тысяч человек, а в позапрошлом – 41 тысяча. Напомним, что в 2007 и 2008 годах E3 проходила в экспериментальном усеченном формате конференций Media and Business Summit и привлекала внимание лишь 5 тысяч человек. Как видите, положительная динамика налицо, однако до повторения установленного одиннадцать лет назад показателя в 62 тысячи посетителей еще далеко.

На нынешней E3 были представлены более 200 компаний-разработчиков из 106 стран мира. Организаторы трехдневного марафона из фирмы Entertainment Software Association потратили уйму сил, времени и, конечно же, денег. Для демонстрации огромного количества игр пришлось задействовать около 35 тысяч мониторов. Проживание в отелях, питание в ресторанах, наем временных рабочих для сборки/разборки конструкций для стендов и прочие расходы составили более 25 миллионов долларов.

Стала известна дата проведения новой выставки. E3 2012 состоится с 5 по 7 июня в Los Angeles Convention Center. Не исключено, что в 2013 году организаторам придется подыскивать себе новое помещение. Entertainment Software Association не прочь остаться на прежнем месте, но собственники здания пока что не спешат продлевать контракт. За шестнадцатилетнюю историю уже были случаи смены прописки. Так, E3 1997 и 1998 годов проходили в Атланте в Georgia World Congress Center.

Mortal Kombat 3 стал гвоздем программы самой первой выставки E3 в 1995 году.

Bethesda Softworks сделала хитрый финт ушами: за несколько дней до старта выставки на трех высотках появились баннеры с рекламой The Elder Scrolls V: Skyrim.

Самое дорогое место под рекламу – огромная площадь над входом в Los Angeles Convention Center. На этот раз лакомый кусочек достался Battlefield 3.

Все подробности об играх, показанных на выставке, читайте в нашем репортаже. ■

Разумеется, на E3 2011 не обошлось без полуголых booth babes.

ИНДУСТРИЯ РАСТЕТ

Entertainment Software Association подвела итоги 2010 года. Оборот игровой индустрии в США перевалил за отметку в 25 млрд долларов. Из них примерно 15 млрд составляют деньги, полученные от продажи игр. Примечательно, что 24% пользователей выбрали цифровой способ дистрибуции. Оставшиеся 10 млрд – выручка от продажи консолей и аксессуаров к ним. Средний возраст американского игрока составляет 37 лет. 65% пользователей предпочитают играть в компании с друзьями. Наконец, самый интересный факт: 42% геймеров – представительницы слабого пола. Треть из них еще не достигли возраста 18 лет.

СМЕНА ПОКОЛЕНИЙ

НА E3 АНОНСИРОВАЛИ ДВЕ НОВЫХ КОНСОЛИ

На минувшей выставке E3 анонсировали сразу две новых консоли – Wii U от Nintendo и Playstation Vita от Sony, ранее известную под кодовым именем NGP. Информация о скорой премьере новой приставки от Nintendo просочилась в Сеть еще в апреле. Одни источники называли ее Wii 2, другие – Project Cafe.

7 июня состоялась официальная презентация. Новая консоль называется Wii U (сокращение от We You) и, согласно утекшей в Интернет информации, обладает следующими характеристиками: изготовленный по 45-нм технологии многоядерный процессор IBM Power6 с частотой 3,2 Ghz, видеокарта уровня AMD Radeon HD 4870, 25-гигабайтный жесткий диск, встроенная флэш-память, четыре порта под USB и специальный контроллер с гироскопом, акселерометром, двумя камерами, микрофоном и встроенным 6,2-дюймовым сенсорным дисплеем. Также заявлена поддержка всех аксессуаров для Wii. Сайт Kotaku сообщает, что графический чип поддерживает DirectX 10.1 и умеет транслировать до четырех параллельных SD-видеопотоков. По своим техническим характеристикам он схож с Radeon R770 (предыдущее поколение видеокарт от AMD).

К сожалению, Wii U не сможет воспроизводить видео с DVD и Blu-ray. Причина проста – по мнению исполнительного директора Nintendo Сатору Ивата (Satoru Iwata), нет смысла платить патентные отчисления, когда на рынке полно устройств, которые поддерживают данные форматы.

Однозначно, анонс Wii U получился скомканным. Зрителям показали лишь контроллер. О внешнем виде самой консоли можно было судить только по заранее заготовленным фотографиям и видеороликам. Показательна реакция рынка ценных бумаг. На следующий день после выступления Сатору Ивата котировки акций Nintendo упали на 7,5%. Последний раз подобное падение было зафиксировано пять лет назад. Сработал так называемый «эффект несбывшихся надежд» – люди ожидали увидеть на E3 нечто большее. Тем временем Sony официально представила PlayStation Vita (ранее известную под кодовыми названиями PSP2 и NGP).

Инженеры из Nintendo предупреждают, что некоторые элементы дизайна приставки еще могут поменяться.

Встроенная в контроллер лицевая камера позволяет делать видеозвонки, а идущий в комплекте стилус открывает новые горизонты перед художниками.

Какая приставка от Nintendo может обойтись без Марио?

Портативная консоль появится в продаже в США, Европе и Японии уже в конце этого года. Цена за 3G+WiFi-версию в США составит 299,90 долларов, в Европе – 299,90 евро. Вариант с одним лишь Wi-Fi будет стоить на 50 долларов/евро дешевле. Сейчас в разработке находится более 80 игр – уже объявлены такие тайтлы, как Bioshock, Uncharted и Killzone. Графически они выглядят не хуже первых игр для PlayStation 3.

Заместитель президента Sony Каз Хираи (Kaz Hirai) считает, что, несмотря на высокий спрос на планшеты и смартфоны, PlayStation Vita добьется большого успеха и по своей популярности заткнет за пояс PlayStation Portable. В течение трех лет Sony рассчитывает продать более 70 миллионов консолей. ■

PlayStation Vita укомплектована стереодинамиками, микрофоном, электронным компасом, гироскопом и акселерометром. Для владельцев 3G-модели бонус – встроенный GPS.

КАДРЫ РЕШАЮТ ВСЕ

ОТСЛЕЖИВАЕМ МИГРАЦИЮ РАЗРАБОТЧИКОВ

После нескольких лет уговоров управляющий директор Valve Corporation Гейб Ньюэлл (Gabe Newell) переманил к себе Майкла Абраша (Michael Abrash). Да, да, того самого Майкла Абраша, который писал книги по программированию, работал в Microsoft над операционной системой Windows NT 3.1, участвовал в создании DOOM и Quake. Именно он в1996 году помог молодым учредителям Valve Software подписать с id Software договор на покупку движка Quake, после чего предоставил им список самых талантливых моддеров. Помимо Майкла ряды Valve пополнил Майк Сартейн (Mike Sartain). Майк участвовал в создании Halo: Combat Evolved и работал вместе с Абрашем в RAD Game Tools. Наконец, третий новичок – Скотт Людвиг (Scott Ludwig).

Вот что о нем думает Гейб Ньюэлл: «Это один из самых сильных программистов из всех, с кем мне доводилось встречаться. Он относится к той категории людей, которые, как Абраш, заставляют всех вокруг себя работать лучше».

Тем временем основанная бывшими руководителями Infinity Ward Джейсоном Вестом (Jason West) и Винсом Зампеллой (Vince Zampella) компания Respawn Entertainment заполучила к себе известного художника-иллюстратора Йена МакКейга (Iain McCaig). Йен работал над такими голливудскими блокбастерами, как первые (по нумерации, но не по дате выхода) три эпизода «Звездных войн» и «Гарри Поттер и кубок огня». Он придумал образы Падме Амидала Наберри (Padme Amidala Naberrie) и Дарта Мола (Darth Maul).

Попавшие под сокращение штата четыре десятка сотрудников Black Rock Studio открыли компанию Roundcube Entertainment. Ник Бейнс (Nick Baynes) взял на себя роль исполнительного директора, а Ян Монаган (Ian Monaghan) занял пост главы команды разработчиков. Пока что создатели автогонки Split/Second и серии мотосимуляторов MotoGP не торопятся с анонсом своего нового проекта.

Наконец, издательство THQ объявило о закрытии Kaos Studios и THQ Digital Studios Warrington. Часть уволенных сотрудников теперь будет работать в недавно открывшейся THQ Montreal. Руководит канадским отделением ушедший год назад из Ubisoft's Montreal продюсер Prince of Persia: The Sands of Time и креативный директор Assassin's Creed Патрис Дезиле (Patrice Desilets). В ближайших планах THQ Montreal значится разработка новых проектов во вселенной Homefront.

THQ возлагает на Патриса Десиле большие надежды.

Для Valve Corporation Майкл Абраш сродни ангелу-хранителю.

Вот как выглядела королева планеты Набу Падме Амидала Наберри на концепт-артах Йена МакКейга.

Шутер Homefront установил рекорд по количеству предзаказов за всю историю THQ.

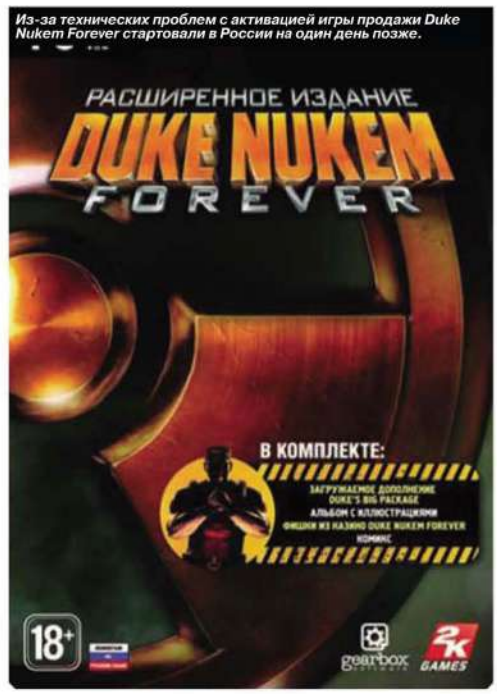
СТРАСТИ ПО ДЮКУ

DUKE NUKEM FOREVER НИКОГО НЕ ОСТАВИЛ РАВНОДУШНЫМ

Релиз главного долгостроя игровой индустрии Duke Nukem Forever вызвал неоднозначную реакцию у публики. Если зайти на сайты-агрегаторы рецензий, то можно увидеть, насколько полярными оказались взгляды западных журналистов. Одни ресурсы поставили довольно умеренные оценки (в основном, бумажная пресса), а другие (преимущественно онлайн-издания) опустили игру ниже плинтуса. Так, средний балл версии для PC на сайте Metacritic на момент написания данной новости составлял 55%, а на GameRankings и того меньше – 45%. Авторы статей, устроили между собой заочное соревнование, чей отзыв окажется более язвительным. «Ваши время и деньги лучше спустить, оживив культовое прошлое в игре Duke Nukem 3D, чем быть свидетелем этого унылого искалеченного воскрешения». «Никто не должен хорошо думать о такой жалкой и безжизненной игре». Или вот еще один пример: «Дюк Нюкем давно умер и останется навсегда в наших сердцах. И не надо глумиться над его трупом, играя в Duke Nukem Forever». Первыми сдали нервы у занимавшегося продвижением игры пиарщика Джима Реднера (Jim Redner). На своей Twitter-страничке глава PR-компании The Redner Group пригрозил разгулявшимся рецензентам отказать в доступе к обзорам новых игр. Через некоторое время Джим спохватился и удалил свою запись, но было поздно – Take-Two Interactive оперативно отказалась от дальнейшего сотрудничества с The Redner Group.

Прохладная реакция критиков отразилась на финансовых показателях Take-Two Interactive. Еще недавно акции издательства уверенно росли в цене. Так, с января по июнь стоимость ценных бумаг увеличилась на 20%. После появления в Сети разгромных рецензий на Duke Nukem Forever акции потеряли 4% от своей прежней цены. Несмотря на шквал нелестных отзывов, аналитики прогнозируют, что по всему миру разойдется полтора-два миллиона экземпляров игры. Выглядит вполне реалистично. Так, в британском кроссплатформенном рейтинге продаж Duke Nukem Forever уверенно занимает третье место, уступая первые две строчки приставочным играм.

Несмотря на все скандалы и финансовые потери, президент Take-Two Interactive Two Штраус Зелник (Strauss Zelnick) заявил, что его компания продолжит выпускать игры с Дюком Нюкемом в главной роли. У этого героя большой экономический потенциал. Издательство не хочет отказываться от популярного франчайза из-за одного спорного проекта. Если разработкой новых игр займутся полные свежих идей профессиональные разработчики, то все останутся довольны. ■



Из-за технических проблем с активацией игры продажи Duke Nukem Forever стартовали в России на один день позже.

Многопользовательский режим от компании Piranha Games не пнул только ленивый. Ох уж эти проблемы с сетевым кодом!

Twitter-запись быстренько удалили, но клавиша PrintScreen помнит все.

Сколько ни старались разработчики навести лоску с помощью шейдеров, старенький движок дает о себе знать.

И ЦЕЛОГО НЕБА МАЛО

ДУЭЛЬ ДВУХ «МИРОВ САМОЛЕТОВ»

Две компании практически одновременно анонсировали схожие друг с другом глобальные онлайновые авиасимуляторы. Первой вылет совершила Gaijin Entertainment. Проект московской студии называется World of Planes. События игры развернутся во времена Второй Мировой войны. В небе схлестнутся советские, немецкие, американские, английские и японские самолеты. Концепция игры довольно проста: с каждый новым боем игрок зарабатывает очки опыта, которые можно потратить на модернизацию своей винтокрылой машины. Лучшие пилоты получают новейшие продукты авиапрома, вплоть до экспериментальных моделей с реактивными двигателями. Всего в World of Planes будет доступно больше сотни самолетов. Разработчики уделяют повышенное внимание реализму происходящих событий. При создании уровней они совмещают карты местности 40-х годов с современными спутниковыми снимками. Специальная графическая технология позволяет отображать на корпусе малейшие повреждения, в том числе мелкие царапины и точки на обшивке. Релиз запланирован на осень 2011 года. В отличие от «Ил-2 Штурмовик: Крылатые хищники» с его дружелюбным для новичков режимом «Аркада», новый проект будет в большей степени ориентирован на опытных игроков. Сейчас Gaijin Entertainment принимает заявки на участие в закрытом бета-тестировании. Зарегистрированные пользователи сервиса Youplay.ru получат доступ к бете автоматически.

Буквально на следующий день состоялся анонс World of Warplanes. Разработкой занимается киевское подразделение питерской компании Lesta Studio, в качестве издателя выступают авторы World of Tanks – белорусская фирма Wargaming.net. В отличие от World of Planes, события World of Warplanes охватывают куда больший временной период – с 30-х по 50-е годы прошлого века. В игре представлено от двух до трех тысяч моделей самолетов. Пользователи участвуют в сражениях длиной 10-15 минут, накапливают призовые баллы и тратят их на покупку новых самолетов и дополнительного оборудования. На этом информация об игре заканчивается. Остается добавить, что World of Warplanes увидит свет в 2012 году. ■

▲ *Уже известно, какая картинка будет изображена на обложке World of Planes.*

World of Planes: легкий палубный истребитель Mitsubishi A6M Zero (или попросту «Зеро») – самый узнаваемый японский самолет времен Второй Мировой войны.

Только в России насчитывается два миллиона игроков в World of Tanks. Все они – потенциальные пользователи World of Warplanes.

▼ *В World of Planes детально проработаны не только самолеты, но и корабли с наземной техникой.*

АВГУСТ 2011: КАЛЕНДАРЬ РЕЛИЗОВ

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
1				5	6	7
8				12	13	14
15	16 **AGE OF EMPIRES ONLINE** Знаменитая стратегическая серия обзавелась красивой мультяшной графикой и поселилась в онлайне.	17	18	19	20	21
	23 **DEUS EX: HUMAN REVOLUTION** После череды переносов разработчики наконец-то определились с точной датой выхода продолжения культовой игры.	24 **THE LORD OF THE RINGS: WAR IN THE NORTH** Ориентированный на кооперативный режим экшн в знаменитой вселенной Джона Толкиена.		27	28	
29	30 **DRIVER: SAN FRANCISCO** Огромный город, 350 километров дорог, 120 лицензированных машин и старина детектив Таннер за рулем. Перезапуск серии Driver.					

ЖДЕМ В ТЕЧЕНИЕ ГОДА

9 сентября
Warhammer 40,000: Space Marine

Экшн от третьего лица с имперским космодесантником в главной роли от Relic Entertainment. В жанре RTS канадская компания давно показала всем свой высокий класс.

4 октября
RAGE

Долгожданный FPS от родоначальников жанра из id Software. Посмотрим, насколько мощным окажется новый движок id Tech 5.

11 ноября
The Elder Scrolls V: Skyrim

Разработчики из Bethesda Game Studios обещают создать эпическое творение, которое затмит собой все предыдущие части сериала.

Автор:
Борис Соколов

ИГРОВАЯ КАРТА МИРА: EA BLACK BOX

СТУДИЯ: EA Black Box
СТРАНА: Канада
ГОРОД: Бернаби
ПОЧТОВЫЙ АДРЕС: 4330 Sanderson Way
ИНТЕРНЕТ: http://www.eablackbox.com
ПАРТНЕРЫ-ИЗДАТЕЛИ: Electronic Arts, Sega, Midway Games

ХРОНОЛОГИЯ РЕЛИЗОВ

2000 NHL 2K
2000 NASCAR 2001
2001 NHL Hitz 20-02
2002 Sega Soccer Slam
2002 NHL Hitz 20-03
2002 Need for Speed: Hot Pursuit 2
2003 NHL 2004
2003 Need for Speed Underground
2004 NHL 2005
2004 Need for Speed Underground 2
2006 Need for Speed: Carbon
2007 NBA Street Homecourt
2007 Skate
2007 Need for Speed: ProStreet
2008 Need for Speed: Undercover
2008 Skate It
2009 Skate 2
2010 Need for Speed: World

В офисе компании есть музей игровых автоматов.

ПОСЛЕ ДОЛГОГО ЗАТВОРНИЧЕСТВА

В 1998 году бывшие сотрудники компании Radical Entertainment основали в Ванкувере студию Black Box Games. Через два года канадцы представили на суд зрителей два спортивных проекта: SEGA заказала для своей приставки Dreamcast симулятор NHL 2K, а автогонки NASCAR 2001 для первой PlayStation (версию для PlayStation 2 делала EA Sports) создавались на деньги Electronic Arts. Оба проекта удостоились высоких оценок в прессе.

Авторы NHL 2004 взяли все самое лучшее из предыдущих эпизодов сериала.

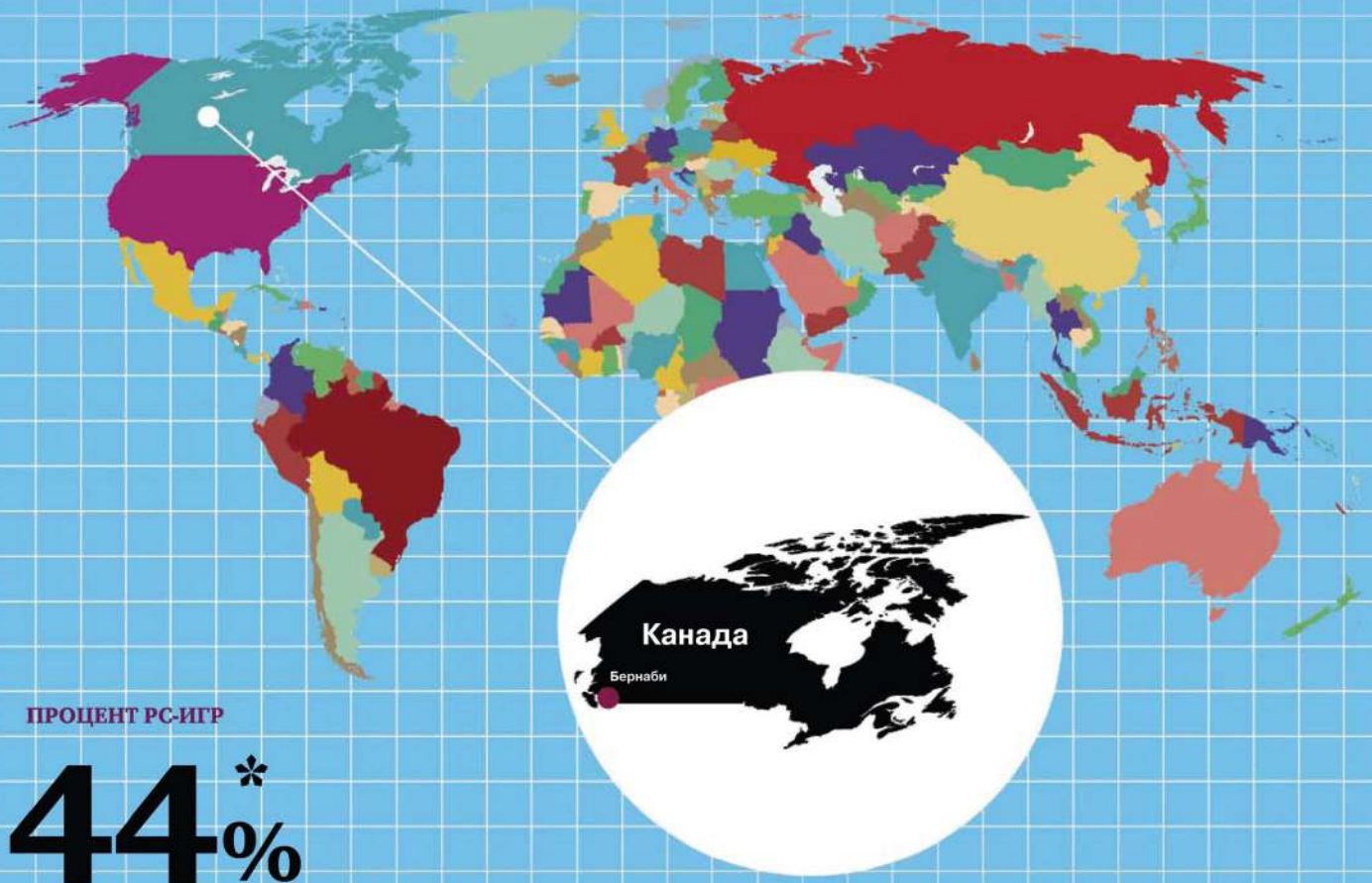
ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ИМПЕРИЮ ELECTRONIC ARTS

В июле 2002 года Black Box Games была куплена издательством Electronic Arts и вошла в состав спортивного подразделения EA Canada. После этого из концовки названия студии исчезло слово «Games», зато в начале появились буквы «E» и «A». Сделка вдохновила разработчиков на новые свершения. В 2002 году они отметились сразу на нескольких платформах гоночным хитом Need for Speed: Hot Pursuit 2, а спустя год создали NHL 2004 – один из лучших выпусков серии.

В кризисные времена в первую очередь думаешь о еде.

ОПЕРАЦИЯ «АНТИКРИЗИС»

В декабре 2008 года в качестве меры борьбы с разразившимся экономическим кризисом Electronic Arts затеяла реструктуризацию своего огромного спортивного подразделения. Издательству пришлось уволить 6% разработчиков. В результате сотрудники EA Black Box переехали из Ванкувера в Бернаби, где располагались основные офисы EA Canada. Процесс реструктуризации длился почти полгода. Быть может, из-за этого студия не выпустила в 2009 году ни одной игры для PC.



ПРОЦЕНТ PC-ИГР

44*%

* отношение PC-игр, созданных студией, к общему количеству ее релизов.

Кленовый лист – символ Канады. Изображается на флагах с XVIII века.

ФРАНКО-АНГЛИЙСКОЕ НАСЛЕДИЕ

Канада – страна в Северной Америке, омываемая водами трех океанов: Тихого, Атлантического и Северного Ледовитого. Основана в 1534 французским исследователем Жаком Картье. Занимает второе место в мире по площади и 36-е по населению. В стране действует сразу два официальных языка: английский и французский. Дело в том, что долгое время Канада была сначала французской, а потом английской колонией. 1 июля 1867 года был подписан Акт о Британской Северной Америке, первый шаг к независимости страны.

Бернаби знаменит своими парками (четыре шутки) и озерами (три штуки).

СПАЛЬНЫЙ РАЙОН

Бернаби – третий по численности населения (почти 203 тысячи человек по данным переписи 2006 года) город провинции Британская Колумбия, расположен восточнее Ванкувера. Основан в 1892 году, но официально статус города получил лишь спустя сто лет. Сначала поселение служило транспортным коридором между Ванкувером и долиной реки Фрейзер. По мере роста Ванкувера, Бернаби превратился в огромный спальный район. В городе есть два высших учебных заведения: Университет Саймона Фрейзера и Технологический институт Британской Колумбии.

Игра на льду университета Макгилла. Монреаль, 1884 год.

СПОРТ НОМЕР ОДИН

Если Англия претендует на звание родоначальницы футбола, то Канада – хоккея. Не зря в некоторых книгах об истории спорта можно встретить словосочетание «канадский хоккей» как синоним «хоккею с шайбой». Утверждение довольно спорное, поскольку бегающие по льду игроки с клюшками изображены на некоторых голландских картинах XVI века. Зато первый официальный матч состоялся в Канаде – его провели 3 марта 1875 года в Монреале на катке «Виктория». А еще в 1904 году в Канаде была создана первая профессиональная хоккейная команда.

Автор:
Борис Соколов

10 ФАКТОВ

О СЕРИИ NEED FOR SPEED,

КОТОРЫЕ ДОЛЖЕН ЗНАТЬ КАЖДЫЙ ОБРАЗОВАННЫЙ ГЕЙМЕР

1

Первая часть сериала вышла 31 августа 1994 года на приставке Panasonic 3DO. Разработкой игры занималась EA Canada (до покупки в 1991 году издательством Electronic Arts компания называлась Distinctive Software). На PC игру портировали лишь спустя год. ■

2

В первой части было представлено 8 реально существующих автомобилей. Технические характеристики машин разработчикам предоставила редакция журнала Road & Track. Именно поэтому полное название игры – Road & Track Presents: The Need for Speed. ■

3

Удивительно, но после триумфального шествия первой части, Need for Speed II встретили довольно прохладно. Виной тому три грубые ошибки разработчиков: они решили убрать из игры полицейских, добавить к серийным моделям автомобилей концепткары и сделать все трассы закольцованными. ■

4

В 1997 году Electronic Arts попыталась запустить спин-офф Need for Speed под названием V-Rally. Разработкой раллийного симулятора занималась французская компания Eden Studios. В 1999 году подоспело продолжение V-Rally 2. Но на этом история отпочкования от Need for Speed закончилась. ■

5

Вышедшая в 2000 году Need for Speed: Porsche Unleashed – единственная часть серии, которая посвящена продукции одного автопроизводителя. Игру выпустили к юбилею автомобильного концерна. А еще разработчики сняли специальный рекламный ролик с кусочками из фильма «Угнать за 60 секунд». ■

6

31 октября 2001 года Electronic Arts запустила амбициозный проект Need for Speed: Motor City Online. Эксперимент по переходу на просторы глобальной сети увенчался сокрушительным провалом. 29 августа 2003 года издательство официально прекратило поддержку серверов с игрой. ■

7

Need for Speed: Hot Pursuit 2010 года выпуска – пока что единственный ремейк за всю 17-летнюю историю существования серии. Оригинал назывался Need for Speed III: Hot Pursuit и вышел он в 1998 году. Для того чтобы вернуть серии популярность оказалось достаточно вернуть в игру полицейских. ■

8

Мы привыкли к тому, что для рекламы NFS привлекают известных фотомоделей. Но так было не всегда. Впервые для продвижения серии слабый пол начали использовать в 2003 году. В эксплуатирующей тему стритрейсинга Need for Speed Underground были представлены блондинка Мелисса и брюнетка Саманта. ■

9

Пожалуй, самый удачный кастинг пришелся на середину 2000-х. В Need for Speed: Underground 2 красовались Келли Брук (Kelly Brook) и Брук Берк (Brooke Burke), в Need for Speed: Most Wanted – Джози Маран (Josie Maran), а в Need for Speed Carbon – Эммануэль Вогье (Emmanuelle Vaugier). ■

10

Совокупный тираж игр серии Need for Speed на различных платформах перевалил за отметку в 100 миллионов экземпляров. Если не считать дополнения и двух спин-оффов V-Rally, на данный момент вышло 18 эпизодов. Получается, что одна игра расходилась средним тиражом более 5 миллионов копий. ■

БУДЬ ХИТРЫМ!

СЭКОНОМЬ ТЫСЯЧУ РУБЛЕЙ НА ГОДОВОЙ ПОДПИСКЕ!

ЖУРНАЛ «РС ИГРЫ», ДИСКОВОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ И ВИДЕОЖУРНАЛ LEVEL UP!

ГОДОВАЯ ПОДПИСКА ПО ЦЕНЕ 2300 руб.

ПОЛУГОДОВАЯ ПОДПИСКА – 1300 РУБ.
(ВКЛЮЧАЯ ДОСТАВКУ)

Еще выгоднее! Подписка на комплект

ИГРЫ (2 DVD) **и СТРАНА ИГР** (1 DVD)

на год – 3960 руб., на 6 месяцев – 2178 руб.

ПОДПИСКА – ЭТО ЛЕГКО!

1. Разборчиво заполните подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта **http://shop.glc.ru**.
2. Оплатите подписку через любой банк.
3. Вышлите в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из этих способов:
   – по электронной почте **subscribe@glc.ru**;
   – по факсу **(495) 545-0906**;
   – по адресу **115280, г. Москва, ул. Ленинская Слобода, д. 19, Омега плаза, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки**.

Если произвести оплату в феврале, то подписку можно оформить с апреля.
Единая цена по всей России, доставка за счет издателя.

УЗНАЙТЕ, КАК САМОСТОЯТЕЛЬНО ПОЛУЧИТЬ ЖУРНАЛ НАМНОГО ДЕШЕВЛЕ!

ЗВОНИТЕ! ПО БЕСПЛАТНЫМ ТЕЛЕФОНАМ **(495) 663-8277** (ДЛЯ МОСКВИЧЕЙ) И **8-800-200-3-999** (ДЛЯ ЖИТЕЛЕЙ ДРУГИХ РЕГИОНОВ РОССИИ, АБОНЕНТОВ СЕТЕЙ МТС, БИЛАЙН И МЕГАФОН). ВАШИ ВОПРОСЫ, ЗАМЕЧАНИЯ И/ИЛИ ПРЕДЛОЖЕНИЯ ПО ПОДПИСКЕ НА ЖУРНАЛ ПРОСИМ ПРИСЫЛАТЬ НА АДРЕС **INFO@GLC.RU** ИЛИ ПРОЯСНЯТЬ НА САЙТЕ **WWW.GLC.RU** В РАЗДЕЛЕ «ПОДПИСКА».

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ НА ЖУРНАЛ « »

☐ на 6 месяцев
☐ на 12 месяцев
начиная с _____ 201 г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
☐ Самостоятельное получение

Доставлять журнал курьером:
☐ на адрес офиса*
☐ на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. _____

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс _____
область/край _____
город _____
улица _____
дом _____ корпус _____
квартира/офис _____
телефон (код) _____
e-mail _____
сумма оплаты _____

*в свободном поле укажи название фирмы и другую необходимую информацию
**в свободном поле укажи другую необходимую информацию и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
ОАО «Нордеа Банк», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «_____» с _____ 201 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
ОАО «Нордеа Банк», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «_____» с _____ 201 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

Автор:
Александр Трифонов

E3 2011

КАК ОЧЕНЬ ВЕРНО ЗАМЕТИЛ ГЛАВА ELECTRONIC ARTS ДЖОН РИЧИТЬЕЛЛО НА СОБСТВЕННОЙ ПРЕСС-КОНФЕРЕНЦИИ (ОН ТАКЖЕ ОТМЕТИЛСЯ И НА МЕРОПРИЯТИЯХ ВСЕХ ТРЕХ ПЛАТФОРМОДЕРЖАТЕЛЕЙ), ГЛАВНОЕ НА ВЫСТАВКЕ – НЕ ГРОМКИЕ ЗАЯВЛЕНИЯ, А САМИ ПРОЕКТЫ, В КОТОРЫЕ МЫ БУДЕМ ИГРАТЬ В ЭТОМ И СЛЕДУЮЩЕМ ГОДУ. ТЕМ БОЛЕЕ ЧТО КАСАТЕЛЬНО PC-РЕЛИЗОВ НИКАКИХ ЗНАЧИМЫХ НОВОСТЕЙ НА НЫНЕШНЕЙ E3 И НЕ БЫЛО – ГЛАВНЫЕ ПРОИЗВОДИТЕЛИ ЭКСКЛЮЗИВОВ ДЛЯ НАШЕЙ ЛЮБИМОЙ ПЛАТФОРМЫ, BLIZZARD И VALVE, КАК ОБЫЧНО, МЕРОПРИЯТИЕ В ЛОС-АНДЖЕЛЕСЕ ИГНОРИРУЮТ, А ВСЕ ОСТАЛЬНЫЕ КРУПНЫЕ ИЗДАТЕЛИ УПОМИНАЮТ ВЕРСИЮ ДЛЯ PC ВСЕГДА В КОНЦЕ АНОНСОВ, ЕСЛИ ВООБЩЕ ВСПОМИНАЮТ.

ТАК ЧТО И МЫ ОБОЙДЕМСЯ БЕЗ АНАЛИТИЧЕСКИХ РАССУЖДЕНИЙ ПРО БУДУЩЕЕ НОВОЙ ПРИСТАВКИ ОТ NINTENDO, А РАССКАЖЕМ О ТЕХ ПРОЕКТАХ, НА ПРЕЗЕНТАЦИЯХ КОТОРЫХ УДАЛОСЬ ПОБЫВАТЬ (И ИНФОРМАЦИИ О КОТОРЫХ НЕ ХВАТАЕТ ДЛЯ ПОЛНОЦЕННЫХ ПРЕВЬЮ – ИХ ИЩИТЕ В РАЗДЕЛЕ ПО СОСЕДСТВУ).

BATTLEFIELD 3

Думаю, вы все уже видели излишне затянутое видео с танковой атакой, больше призванное показать мощность движка, а не увлекательность самой игры. Распечатанные скриншоты, висящие внутри стенда, с первого взгляда и вовсе не отличишь от фотографий с места боевых действий. Правда, владельцы консолей, на которых придется большая часть продаж, половину этих красот не увидят – версия-то показывалась для PC. Тем не менее, на компьютерах можно ждать одну из самых красивых и технологически продвинутых игр современности, к тому же, в отличие от конкурентов, с обильным использованием боевой техники.

Про изменившуюся систему классов в мультиплеере мы уже писали в прошлом номере, и внутри стенда можно было сыграть тот же матч, что нам показывали в Стокгольме – сражение в Париже, начинающееся в парке, потом переходящее в тоннели метро и завершающееся на улицах города (если, конечно, атакующая команда пройдет предыдущие этапы). Пулеметчиком играть и правда стало интереснее – он может разложить сошки (и значительно снизить тем самым разброс пуль) на любом мало-мальски подходящем укрытии или вовсе лежа на земле, и не давать вражеским бойцам поднять головы, за что получает опыт, даже никого не убивая. У попавших же под огонь в это время «замыливается» зрение и пропадает всякое желание лезть в лобовую.
Из других интересных наблюдений – способность бойцов перемахивать через небольшие препятствия вроде обломков стены или изгороди прямо на бегу а-ля Brink, причем вы видите при этом собственное тело (призрак Mirror's Edge не дает разработчикам покоя), а также просто невероятная анимация людей.
Скажу честно, настолько реалистичных движений я не видел ни в одной игре, и когда на тебя из-за угла вылетает вражеский солдат, невольно вздрагиваешь. Команды, кстати, были разбиты на небольшие отряды с собственным командиром, и после смерти можно было выбирать возрождение рядом с товарищами, чтобы попасть сразу на передовую, так что для серьезной игры, как встарь, потребуется хорошая организация и гарнитура.
Удручает пока что только одно – разработчики все никак не покажут хоть одну сетевую карту в духе Battlefield 2, с огромными пространствами, истребителями и танками, то, по чему лично я (и уверен, многие фанаты сериала) очень сильно скучаю.
Но в DICE уверяют, что обязательно скоро покажут подобные арены, а пока что приходится коротать время в Battlefield Play4free, регулярно обновляемой ремейками карт из второй части.

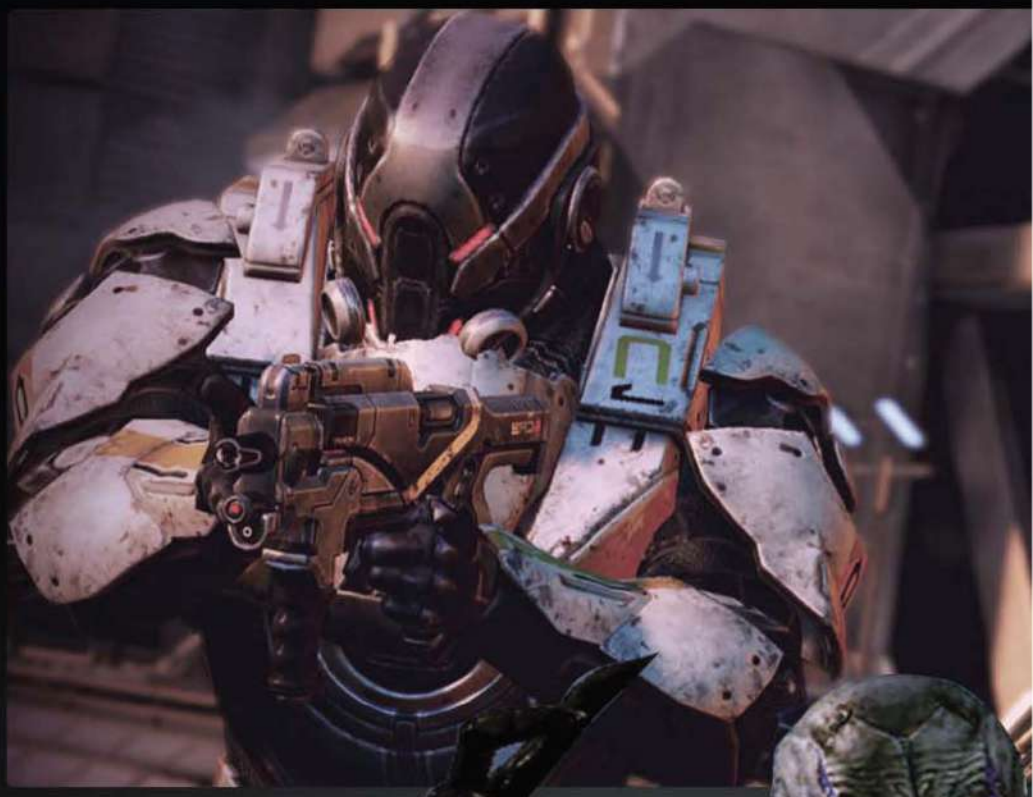
KINGDOMS OF AMALUR: RECKONING

Чем больше мы знакомимся с этой игрой, тем сильнее хочется дождаться финальной версии или хотя бы увидеть наконец ее сюжетную часть – уж с боевой-то тут все в полном порядке, в чем можно было лишний раз убедиться на стенде EA. Однако на выставке сообщили и другие интересные новости: теперь мы знаем, что мир Амалура огромен и поделен на пять разных климатических зон, в которых находятся четыре больших города и десятки деревушек и подземелий – все, что нужно для исследования.

Хватает и мирных умений – красноречие, скрытность, кража (при попытке обворовать стражника героя поймали за руку, после чего предложили заплатить штраф, сесть в тюрьму или сопротивляться аресту – как сами знаете в какой игре), обезвреживание ловушек и зачарованных сундуков (выглядящие, естественно, как мини-игры), алхимия, кузнечное дело и, наконец, sagecrafting, которое позволяет превращать найденные осколки кристаллов в волшебные камни и вставлять их в оружие и броню.
Хотя ролевая система позволяет создавать какого угодно персонажа, разработчики внедрили систему Карт Судьбы – своеобразных подклассов, открывающихся по мере прокачки тех или иных умений. Допустим, вкладываете очки развития в стрельбу из лука – получите карту Hunter, повышающую шанс на нанесение критического удара и усиливающую урон против животных. А вот, например, Shadowcaster наносит больше стихийного урона заклинаниями, быстрее восстанавливает запас маны, а атакующие противники получают штрафы к сопротивлению против магии.
Огромный мир и масса вариантов развития героя, как в The Elder Scrolls, с одной стороны, и зрелищная боевая система в духе консольных экшнов вроде God of War – смесь очень интересная, хотя многих коллег, встреченных на выставке, отпугивает мультяшная стилистика игры, делающая ее похожей на Fable. Но это уж на любителя.

MASS EFFECT 3

Одна из главных звезд выставки, на показ которой на стенде выстроилась километровая очередь, – Electronic Arts была одной из немногих компаний, которая пускала на презентации не только прессу, но и обычных посетителей, и в небольшую комнатку набилось народу, как в московском метро с утра.



Явно уставшие разработчики сперва показали более расширенную версию миссии с пресс-конференции Microsoft – той, где Шепард со товарищи сматывается на мобильной платформе от гигантского Жнеца.

Боевая система действительно стала интереснее: вернулись гранаты из первой части (правда, летающие теперь по привычной траектории, а не парящие в воздухе), а в ближнем бою вместо дурацкого тычка прикладом герой теперь пронзает врагов омниклинком, и с его же помощью убивает противников, если сумеет подкрасться к ним со спины, – конечно, в stealth-action игра не превратится, но разнообразие радует. Кроме того, небольшие преграды можно теперь перепрыгнуть по нажатию кнопки, а не присаживаться сперва перед ними, и между укрытиями разрешили перекатываться. Показали и систему улучшения оружия: по уровням разбросаны этакие «верстаки», где можно навесить оптический прицел на автомат, расширить магазин пистолета и так далее – если, конечно, вы нашли или купили необходимые запчасти.

Обновленную ролевую систему показали лишь мельком: смысл в том, что теперь выбор по развитию способностей придется делать постоянно, а не только прокачав их до самого конца.

Еще одно интересное наблюдение – те члены команды, которых вы не взяли на задание, все равно мелькают в заставках: Мордин пытается высвободить самку кроганов из камеры, Легион управляет «броневиком», с которого герой отстреливается от Жнеца, а Эшли встречает его на борту «Нормандии». Непонятно, меняется ли состав персонажей в роликах в зависимости от выбранного отряда, но в любом случае приятно видеть их всех в действии, а не сидящими без дела где-то на корабле.

Ну а в завершение презентации все увидели самое начало игры – Шепарда в тюремной одежде (напоминаем, что по итогу DLC Arrival ко второй части герой предстал перед трибуналом на Земле за уничтожение звездной системы) освобождает старый знакомый Андерсон, и два ветерана космофлота вместе пробиваются к спасательным кораблям, пока вокруг происходит вторжение Жнецов: гигантские машины спускаются с неба и топчут небоскребы, словно травинки, а из их недр вываливаются капсулы с мелкими тварями, призванными уничтожить всякое сопротивление на поверхности. По пути Шепард находит мальчика, прячущегося в вентиляции и боящегося вылезать наружу, – он пытается вытащить его, но после строгого окрика Андерсона идет дальше.

Когда герои добираются до спасателей, следует мелодраматичный диалог («Я хочу остаться и сражаться! – Нет, ты должен лететь и собрать любых союзников, каких только можно»!), старик остается позади, чтобы помочь с эвакуацией, а Шепард из люка поднимающегося корабля вдруг видит того самого мальчика. Гигантский Жнец все ближе, ребенок колеблется, подниматься ли на борт, наконец запрыгивает в шлюпку... и ее прямо на взлете сбивают. Звучит печальная музыка, и экран темнеет под оглушительные аплодисменты зрителей, самые громкие и искренние, наверное, чем услышанные на всех презентациях на E3. И чего уж там – игра этого заслуживает.

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

Для показа пятой части легендарного сериала на стенде оборудовали целый небольшой кинозал, где на приличных размеров экране продемонстрировали примерно полчаса из грядущего в ноябре ролевого блокбастера – смотрите отрывки из презентации на диске.

Дряхлый движок Gamebryo наконец-то отправили на свалку, и теперь можно действительно увидеть окрестности до самого горизонта (как сказал презентующий, «если в нашей игре вы заметили вдалеке гору – будьте уверены, при желании вы на нее заберетесь»). Вокруг простирается глухой лес, рядом журчит речушка, струи воды блестят на солнце и бурлят на небольшом порожке... но идиллию нарушает пара волков, вознамерившихся пообедать главным героем. Следует короткая схватка, звери повержены с помощью нехитрой комбинации «блок-выпад-блок», и внутри меня начинает зреть смутное недовольство.

Пускай это пойдет в разрез с прочими хвалебными превью, но меня всегда раздражали в этом сериале сражения холодным оружием от первого лица. Единственная, наверное, игра, где это нормально реализовано, – незаслуженно забытая Dark Messiah of Might Magic, а вот в проектах Bethesda, с их традиционно плохонькой анимацией, «танцы с саблями» всегда выглядели нелепо. Да, в Skyrim безусловно движения животных и людей не так похожи на дергания манекенов на ниточках, и появившиеся спецудары вроде подлого выпада кинжалом в живот или раскалывания черепа топором разнообразят схватки, но отсутствие такой элементарной вещи, как фокусировка на противнике, все портит. И в этом корень всех проблем, появившихся еще в Morrowind – удары по воздуху и идиотские ситуации, когда врага убиваешь тычком куда-нибудь в копчик, поскольку он проскочил мимо героя во время своей атаки.

Назовите меня старым ворчуном, но это еще более заметно, когда герой нападает на огромных монстров вроде мамонтов или драконов, появившихся в пятой части: битва выглядит потрясающе, пока герой пускает в ящера огненные стрелы, закрывается щитом от смертельного дыхания или призывает грозу с громом и молниями, чтобы заставить тварь опуститься на землю. Но когда дело доходит до рукопашной – снова эти нелепые тычки в морду и кое-как сделанная сцена добивания, показанная от третьего лица, где удары проходят по воздуху, а герой почти не соприкасается с шеей дракона, на которую запрыгнул.

Но хватит негатива – все остальное выглядит действительно здорово. Любая вещь в снаряжении отображается в виде трехмерной модели, которую можно рассмотреть со всех сторон, и это нужно не только для красоты: таким образом герой, например, смог узнать комбинацию для открытия неприступной двери в подземелье. Любое одноручное оружие можно взять во вторую руку вместо щита, либо же обойтись мечом и заклинанием. Или двумя разными заклинаниями. Или вообще назначить одни и те же чары в обе руки, и при одновременном нажатии кнопок сотворить гораздо более мощную версию.

Чтобы увидеть свои навыки, герой смотрит на небо, где каждое умение выглядит как созвездие, а перки, привязанные к нему, – отдельными звездами (например, в «Блокировании» скрываются «Удар щитом», «Отражение стрел» и так далее), а карта мира больше не отображается на пергаменте, но представляет собой вид на окрестности в реальном времени с высоты птичьего полета – то, как камера без запинки

взмывает под облака, впечатляет. Особняком стоит система «драконьих криков» – очень мощных способностей вроде замедления времени, огненного дыхания или уже упомянутого призыва шторма. Для их активации персонаж сперва должен выучить необходимую руну и потом, ни много ни мало, поглотить душу только что убитого дракона (и еще парочку, если хочет полностью развить данный «крик»). А это будет очень нелегко – даже жульнический герой на презентации с 999 хитпойнтами справился с летающим ящером далеко не сразу, и долго бегал кругами, пытаясь достаточно подранить дракона, чтобы тот рухнул на землю. Как говорят разработчики, они заготовили несколько моделей поведения для ящеров – они могут гнездиться в горах, охотиться на героя или просто пролетать над тундрой, нападая на существ поменьше или деревни, а то и появляться по несколько штук сразу, как это произошло на презентации.

Мир Skyrim вообще стараются сделать более живым: в городах жители заняты своими делами – пилят дрова, куют железо, ходят на охоту, и при желании герой может заняться тем же самым (справедливости ради, в Gothic все это было еще много лет назад). Погода меняется динамически (когда персонаж начал подниматься в горы, пошел снег, и сугробы на камнях появились прямо в реальном времени), а новая система генерации заданий подбрасывает вам подсказки посредством NPC – так, если вы вдруг не бывали в какой-то важной локации, вам обязательно выдадут квест в том районе или отправят в какое-нибудь интересное подземелье, и все это в зависимости от уровня и навыков персонажа и уже совершенных им деяний. В общем, чего рассусоливать – за неявкой Mass Effect 3 в ноябре нас ждет главная RPG года.

PREY 2

Еще один сюрприз – продолжение другого легендарного долгостроя, которое, честно говоря, непонятно какое отношение имеет к оригиналу. Да, главного героя тут тоже похищают пришельцы, но вместо разгрома инопланетного корабля он в итоге становится охотником за головами на далекой планете, сплошь заселенной разнообразными уродцами, и, кажется, домой вовсе не собирается. Как говорят коллеги, такое впечатление, что издателю предложили занятный концепт шутера, и тот решил поддержать интерес мало-мальски известным названием, за уши притянув к сюжету первую часть.

Стилистически Prey 2 сильно похожа на «Бегущего по лезвию»: такой же футуристический, вечно темный город с грязными улицами в свете неоновых вывесок и главный герой, охотящийся за беглецами. По голографической связи ему передают очередной заказ – какой-то мелкий жулик, то ли наркоторговец, то ли контрабандист, прячущийся в ночном клубе вместе с телохранителями. Заказы бывают как заранее заданные, так и создаваемые на лету. Помимо сложности выполнения, они отличаются условиями: нужна ли жертва клиенту живой или мертвой, привязана ли к этому сумма вознаграждения и так далее.

Получив координаты цели, герой отправляется в путь, и разработчики демонстрируют одну из особенностей игры – свободное перемещение в духе Mirror's Edge. Персонаж с легкостью карабкается по стенам, перемахивает между балконами и мостиками, скачет с крыши на крышу и даже способен подтянуться на одной руке и палить из пистолета, болтаясь над землей. Сами уровни, соответственно, тоже выстроены не только вширь, но и ввысь, и существует множество маршрутов к точке назначения.

По пути можно найти и другие приключения: заступиться за избиваемого громилами хлюпика или, наоборот, направить дуло на случайного прохожего и отобрать

у того деньги. При этом ни одно действие не останется без последствий: игра запоминает ваши поступки и ведет учет репутации героя у различных группировок, населяющих город. Плюс к этому, возможны любые варианты развития событий: бандиты могут убраться восвояси, а могут напасть, да в довершение у них рядом окажутся подельники, а за прохожего способна вступиться полиция.

Но вот клуб найден, и предстоит выбрать, вломиться ли через парадную дверь и рисковать жизнями посетителей, или же тихонько забраться через окно второго этажа. Для нашего атлетичного героя это не проблема, и вот мы уже наверху, схватили одного из охранников и, прикрываясь его телом от пуль, расправляемся с остальными телохранителями. Жертва и здесь может повести себя непредсказуемо – сразу сдаться, броситься в атаку или, как случилось на презентации, оказаться способной к телепортации и исчезнуть из комнаты.

Дальше следует безумная погоня по верхним ярусам города и ожесточенная перестрелка с новым отрядом охранников в конце, где герою пригодятся гранаты, силовые щиты и прочие устройства. А доставившего столько хлопот паразита скручиваем энергетическим арканом и отправляем заказчику... или нет, поскольку герою предлагают крупную взятку, гораздо больше, чем мы получим за завершенное дело. Согласиться можно, но это, само собой, скажется на репутации. В целом, несмотря на посредственную картинку (движок тут тот же, что в первой части, id Tech 4), Prey 2 – один из самых необычных проектов выставки, и мы без сомнения будем за ним следить.

BIOSHOCK INFINITE

Пробиться на презентацию нового «Биошока» было непросто – списки приглашенных, неприветливая охрана на входе, атмосфера строжайшей секретности. Собравшимся показали немаленький отрывок, где главный герой, Букер, уже нашел Элизабет – девушку, которую ему поручили освободить из летающего города Колумбии, и пытается вместе с ней убраться подальше. Вокруг тем временем назревает гражданская война между правящей партией Основателей и «Гласом народа» – повстанческой террористической группировкой. И тем и другим, однако, очень нужна Элизабет, а точнее, те таинственные силы, которыми она обладает, пускай и не понимая до конца, как ими пользоваться.

Разработчики называют их «Разрывами» (имеется в виду, во времени и пространстве), и они играют очень важную роль в сюжете и геймплее. Так, когда герои находят умирающую лошадь, Букер собирается пристрелить ее, чтобы не мучилась, но Элизабет упрашивает его дать шанс (послушаться или нет – дело игрока). Девушка возлагает руки на животное, сосредотачивается… и раны начинают на глазах затягиваться. Но потом что-то идет не так (мягко говоря), и парочка вдруг оказывается под дождем на улице ночного города, причем в будущем: горят фонари, едут машины, а на вывеске кинотеатра рядом красуется название новейшего фильма «Месть джедаев». Пока Букер крайне эмоционально интересуется, что вообще происходит, на героев из-за угла выезжает ревущий грузовик, и лишь в последний момент они переносятся обратно в Колумбию.

После этого Букер решает остановить расправу над почтальоном (по всему городу идут погромы, и опасности подвергается каждый, кто имеет хоть какое-то отношение к официальным властям), и разгневанная толпа обращается против героев. Начинается феерическая перестрелка, в которой герой, помимо оружия, должен использовать свои сверхспособности (их теперь вместо плазмидов из первых двух частей дают особые напитки) и постоянно перемещаться по рельсам, опутывающим все здания, – эти маршруты вовсе не заскриптованные, как могло показаться из первых роликов, и можно, например, промахнуться и сорваться вниз под облака, или не вовремя перескочить на другую дорожку и столкнуться с несущимся навстречу врагом.

Наконец, самое главное оружие – разрывы, для использования которых нужно замечать подсвеченные предметы на уровнях и вовремя призывать силы Элизабет. Скажем, призвать грузовой вагон, который снесет толпу противников, несущихся по рельсам, или группу бойцов противоположной фракции, а для расправы над боевым дирижаблем, засыпающим героя снарядами, и вовсе можно достать из ниоткуда ракетную турель. Однако возможности девушки не безграничны, и установку она призвать не смогла, поэтому Букеру пришлось добираться до цеппелина по рельсам, запрыгнуть на борт и перебить всю команду.

Радость от победы была недолгой: парочку снова выследила Певчая Птичка – таинственная огромная механическая тварь с человеческим телом и головой и крыльями орла, которая долгие годы держала Элизабет в заточении. Теперь она с упорством и яростью Большого Папочки из оригинальных игр пытается вернуть девушку – разработчики описывают ее характер, как у безумно ревнивого мужа, никогда не выпускающего жену из дома, только если бы он был пять метров ростом, сделан из железа и умел летать. Птичка разносит по кусочкам здание, в котором пытался спрятаться Букер, и уже готова расплющить героя ударом кулака, но тут вмешивается Элизабет: «Прости меня, что я убежала! Я никогда тебя больше не оставлю!» Зловещее красное сияние в глазах монстра сменяется на спокойное зеленое свечение, он хватает девушку в охапку и улетает прочь – и мы только успеваем заметить слезинку на ее щеке.

XCOM

Анонс этого проекта год назад вызвал немало ядовитых комментариев от малочисленных уцелевших фанатов оригинальной серии тактических стратегий, самые взвешенные из которых звучали как «шутер, судя по трейлеру, вроде не самый плохой, но по стилистике не имеет вообще никакого отношения к оригинальной игре – зачем вообще приплетать сюда легендарное имя, оставьте его уже в покое!». С другой стороны, уж кому, как не поклонникам X-com, привыкать к надругательству над святым: задолго до того, как современные издатели придумали перезапускать полузабытые хардкорные сериалы в виде браузерок для Facebook, сага о борьбе с инопланетянами воплощалась и в ужаснейший шутер от третьего лица, и в не менее отвратный аркадный космосим.

По крайней мере, проект от 2K Marin выглядит достойно сам по себе, и на этой E3 разработчики рассказали, каким образом они добавляют в него стратегическую составляющую. Собственно, как и в оригинале, начинается все на базе подразделения – в секретном бункере, где проводятся исследования захваченных инопланетных технологий и нанимаются новые члены XCOM. Поскольку дело происходит в 60-х, все это стилизовано в духе эпохи: просмотр и улучшение характеристик агентов (а их у каждого масса – от владения разными видами оружия до особых умений, о которых позже) выглядит как перелистывание черно-белых личных дел, хранящихся в комоде, а выбор нового задания – как карта с условными обозначениями, проецируемая на стенку. Миссии бывают как важные для продвижения вперед по сюжету (найти известного ученого, занимающегося изучением пришельцев), так и побочные, вроде обыска места крушения летающей тарелки, позволяющие агентам набрать опыта и заполучить новую технику. При этом выбор одних заданий закрывает доступ к другим, так что если захотите увидеть все, придется проходить кампанию заново, а кое-куда можно отправлять отряды даже без игрока в составе.

На презентации нам показали сюжетную миссию – надо найти и спасти того самого ученого, пока до него не добрались инопланетяне. Берем с собой двух агентов и отправляемся в путь на винтовом транспортнике, совсем отдаленно напоминающем Skyranger из оригинала. По прибытии выясняем, что находившийся в городке гарнизон перебит, повсюду из земли торчат темные кристаллы (с их помощью чужие приспосабливают атмосферу под себя) и профессора надо срочно вытаскивать. Основные силы пришельцев составляют, гм, Пришельцы (Outsiders) – человекоподобные твари, словно состоящие из тысяч пикселей и способные принимать чужое обличье. Помните домохозяйку из самого первого трейлера, лицо которой начало будто бы разваливаться на части? Вот это они и есть, и таким образом гадам удалось застать военных врасплох.

В сражениях против тройки агентов они уже не маскируются, и в большом количестве способны доставить немало проблем, и тут-то пригодится система управления отрядом, будто бы позаимствованная из Mass Effect: ставим игру на паузу и в появившемся круговом меню приказываем своим бойцам поставить защитное поле или обезвредить вражеское, бросить гранату или сменить позицию. На выполнение каждой команды тратятся единицы времени (time units – как вы сами помните где), а всего их только десяток, так что слишком часто спецспособностями не воспользуешься.

Когда оперативники столкнулись с вражеской турелью, не дающей поднять голову из укрытия, командир оставил агентов под щитом отвлекать огонь на себя, а сам подобрался к орудию с тыла, перебил обслугу и с помощью особого умения захватил пушку. А дальше начинается интересное – вы можете применить эту турель против бывших хозяев прямо во время задания, отложить ее про запас до следующей миссии, либо вообще отдать ее ученым на запчасти, чтобы они разработали что-то новенькое. Долгосрочные вложения против сиюминутной выгоды – это уже можно называть стратегическим выбором.

Точно такая же тактика применима даже в сражении с Титаном – помните тот огромный летающий обелиск из трейлера, разносящий людей на молекулы? Отряду пришлось столкнуться с ним во дворе колледжа: неподвижная махина висит в небе и разрушает все укрытия, где пытаются спрятаться агенты, и в какой-то момент умудряется зацепить одного из бойцов своим лучом с летальными последствиями. Однако потерять оперативника окончательно нельзя – по словам разработчиков, вы слишком сильно вкладываетесь в их развитие, чтобы терять вот так по глупости. Так что оживить агента можно прямо во время схватки (или после, но в таком случае вы лишитесь трети доступных спецспособностей). Титана же перед захватом сперва нужно ослабить другими атаками, после чего ведущий презентации сразу же применяет его против врагов помельче, набежавших со всех сторон, – это нелепая трата ресурсов, конечно, но до чего зрелищная!

И пускай мы никогда уже не увидим пошаговую стратегию в этой вселенной (они нынче вообще не в почете), по крайней мере, на этот раз проект с XCOM в названии хотя бы можно порекомендовать к включению в список новогодних подарков. И на том спасибо.

HITMAN: ABSOLUTION

Скажи вам кто-нибудь несколько лет назад, что крупный японский издатель, сделавший имя на выпуске консольных RPG, примется рьяно возрождать полузабытые PC-сериалы, чтобы вы подумали? Однако именно это происходит сейчас: Square Enix активно исправляется после запуска недоразумения под названием Final Fantasy XIV и уже выпустила Dungeon Siege 3, осенью нас ждет третья часть Deus Ex, а на выставке мы впервые увидели новый проект про Агента 47 – пятую часть сериала Hitman, о котором ничего не было слышно с 2006 года.

Лысый убийца заметно постарел со времени последней встречи: морщины стали глубже, а складки возле рта – еще жестче. Однако костюм на нем сидит все так же безукоризненно, и тем, кто перейдет ему дорогу, не поздоровится. Сейчас он в бегах, и на него охотится вся полиция Чикаго: копы сумели загнать 47-го в заброшенную публичную библиотеку и уже начали обшаривать помещение.

Служители закона даже не подозревают, с каким опасным зверем столкнулись: слушая их ленивые перебранки и шутки друг над другом, полицейских начинаешь невольно жалеть. Генетически улучшенные способности и долгие годы опыта позволяют герою использовать «Инстинкт»: особый режим, в котором он видит маршруты перемещения врагов, помечаемые на земле красивыми огненными полосами. Кроме того, сильно улучшилась акробатическая часть: проползти по балкону на руках или спрыгнуть с большой высоты для убийцы не проблема. Начинается игра в кошки-мышки: копов одного за другим подлавливают в неосвещенных закоулках и душат струной от рояля, бьют мраморным бюстом по затылку, ломают шею дубинкой. Наконец, полицейских остается так мало, что 47-й решается на захват заложника: прикрываясь им, как щитом, он выбирается на крышу… и тут же вынужден убегать от вертолета и прятаться от пулеметных очередей на полуразрушенных чердаках. На свою беду, в это время один из копов решает проверить, что там за шум-гам и лишается не только жизни, но и униформы: переодевания всегда были важной частью Hitman. Затем киллер через окно вламывается в жилище каких-то наркоманов: по квартире плавают клубы дыма, пара торчков лежит в невменяемом состоянии на диване, а один при виде человека в форме бросается топить горшки с марихуаной в унитазе – с предсказуемым успехом.

Тем временем в квартиру заходят еще два копа; не успевает один из них поинтересоваться «а ты еще кто такой?!», как тут же получает стоявшим на столике бульбулятором по голове, второй тоже даже не успевает понять, что его выруби-ло. Подняв воротник куртки повыше, чтобы спрятать штрих-код на затылке, убийца проходит мимо столпившихся в холле здания полицейских, не привлекая лишних взглядов, и оказывается на мокнущих под дождем улицах Чикаго, переполненных прохожими, и растворяется в толпе. Судя по всему, такой прием будет востребован не меньше, чем в Assassin's Creed и Splinter Cell: Conviction. И пока одна серия топчется в XVI веке, а вторая зашла в творческий тупик, возвращение 47-го будет как нельзя кстати.

TOMB RAIDER

Конечно, сага о приключениях Лары Крофт – вовсе не полузабытый PC-сериал, но и ему японский издатель решил устроить серьезную встряску. Первые подробности об этом перезапуске стали известны еще задолго до выставки, ну а на самой E3 разработчики показали еще немаленький кусочек из начала и первой трети игры. Пересказывать бегство Лары из пещеры, в которой она оказывается после кораблекрушения, смысла нет: посмотрите видео с пресс-конференции Microsoft на диске.

А вот за закрытыми дверьми на стенде журналистам демонстрировали другой отрывок: в нем героиня встречает выжившего капитана корабля (и своего наставника), которого сильно потрепала не только буря, но и обитающие на острове волки. Чтобы старый моряк не отправился к Нептуну раньше времени, необходимо найти медикаменты – которые, конечно же, хранятся в зверином логове.

Разработчики рассказывают, что путей к любой цели всегда несколько: можно пойти в окружную по следам животных (поскольку идет проливной дождь, отпечатки лап на грязи хороши видны), либо же догадаться пропрыгать наверх по деревянным остаткам какой-то шахтерской деревушки – то, что Лара на верном пути, подскажет волк, появившийся на вершине горы.

Позднее она найдет альпинистский ледоруб, что позволит добраться до ранее недоступных мест или еще больше сократить маршрут. И вообще весь остров будет разбит на несколько обширных открытых зон, в которые надо будет возвращаться после нахождения новых полезных предметов и проверять, какие области теперь доступны для исследования. Для быстрого перемещения а-ля Fallout 3 используются походные костры, и возле них же можно и нужно заниматься крафтингом – изготавливать из подручных материалов бинты для перевязки, стрелы для лука и так далее.

Вылазка в волчье логово меж тем проходит почти удачно: Лара находит сумку с аптечкой, но на пути к выходу на нее набрасывается волк. Разработчик специально проваливает Quick Time Event, чтобы собравшиеся смогли насладиться зрелищем раздираемой на части героини – даже сейчас при написании этих строк меня передергивает от воспоминаний. Нажмете кнопки вовремя – и будущая гроза гробниц лихорадочно тыкает зверя ножом в морду, пока тот с жалобным взвизгом не обмякнет и не рухнет прямо на нее. «Извини, я этого не хотела, либо ты, либо я», – с всхлипыванием бормочет перемазанная кровью девушка, выбираясь из-под трупа.

Ей еще никогда не приходилось убивать, и вся игра призвана показать, как благовоспитанная и немножко неуклюжая наследница богатого рода превратилась в ту закаленную испытаниями искательницу приключений, которую мы все помним и любим. Разработчики хотят показать Лару Крофт как живого человека, а не ходячую карикатуру – и пока что им это удается чертовски здорово.

BATMAN: ARKHAM CITY

Этому проекту мы недавно посвятили целую тему номера, но разработчики знали, чем завлечь на выставку: демонстрацией геймплея за Женщину-кошку. Смена героев реализована довольно забавно: Бэтмен приходит в условленное место (помеченное то ли статуей кошки, то ли моделью, которую забыли анимировать), игрок нажимает кнопку, и откуда ни возьмись выскакивает обаятельная авантюристка с вопросом «Что, решил отдохнуть?». Темный Рыцарь мрачно удаляется во тьму, а под нашим контролем оказывается невероятно ловкая героиня с сомнительными устоями.

Женщину-кошку куда меньше интересует борьба с преступностью, чем нажива: творящийся в Аркэм-сити хаос ей только на руку, ведь за ним так легко скрыть кражу-другую. В отличие от Бэтмена, парящего среди небоскребов на распахнутом плаще, ей приходится полагаться только на собственное проворство и скакать с крыши на крышу, при необходимости цепляясь за выступы хлыстом. Зато она умеет цепляться стальными когтями за потолок и ползать по нему, словно таракан, что очень сильно пригодилось при ограблении хранилища: пока громилы с автоматами глазели по сторонам, Кошка проползла у них над головами, спрыгнула вниз, стащила ключи с пояса и вернулась в комнату управления. Охранникам недолго пришлось удивляться распахнувшейся самостоятельно двери: героиня оказалась тут как тут и отделала бедолаг хлыстом и увесистыми ударами каблучков. Внутри сейфа обнаружился флакон с жидкостью, так необходимой Ядовитому Плющу: именно она помогла Кошке проникнуть внутрь, проломив стены корнями. Но воровка нарушает уговор и смахивает склянку на пол – она тут за добычей, а не ради выполнения обязательств. Какой именно будет месть повелительницы растений – узнаем только осенью.

THE LORD OF THE RINGS: WAR IN THE NORTH

Этот, с позволения сказать, ролевой боевик, с первого взгляда легко спутать с тремя играми, выпущенными Electronic Arts в привязке к фильмам Питера Джексона (довольно неплохими, кстати), однако лицензия у EA кончилась еще после выхода провального экшна Conquest, и теперь Warner Bros. лично издает новые проекты на основе «Властелина колец». «Война на севере» не имеет к кинотрилогии никакого отношения, поскольку рассказывает о событиях, упомянутых лишь в книгах, и то мельком, однако мрачный стиль и отображение тех же орков и троллей все же позаимствованы из фильмов.

Поскольку в игре сразу три героя (воин-гном, лучник-эльф и волшебник-человек), на стенде к демоюнитам пускали сразу по три посетителя для совместного прохождения одного из уровней.

Мне достался гном, который, как и Гимли, обожает топоры всех мастей и кромсает ими врагов на части: да, War in the North непривычно жестокая для лицензированного проекта, и подобную расчлененку можно было видеть разве что в Prototype. Особенно мне понравился круговой удар, после которого во все стороны летят конечности и головы окруживших героя орков, и призыв гигантского орла, падающего с неба прямо на тролля (однако тот может и отбиться от нападения). Вообще же у каждого персонажа есть по четыре активных способности, и каждую можно прокачивать, а также повышать характеристики вроде силы и ловкости: ролевая система тут вообще неожиданно продвинутая. Удивляет и разнообразие экипировки: доспехи, щиты, топоры, мечи, шлемы, амулеты – для каждого класса свой набор снаряжения.

На показанном уровне пришлось защищать двух эльфов, пытающихся открыть древние ворота, от все усиливающихся волн врагов, и без взаимодействия с напарниками героя сметают очень быстро, но разработчики уверяют, что компьютерные соратники справятся с поддержкой не хуже. Так что если вас разочаровала Hunted,

METRO: THE LAST LIGHT

А вот как должна выглядеть действительно современная игра, можно было увидеть по соседству. Продолжение «Метро 2033», не только смотрится потрясающе, но и поражает с первых минут знакомства вниманием к деталям и тщательнейшей проработкой уровней – это, вне сомнений, одна из наиболее технологически продвинутых игр на выставке, и когда камера в начале презентации пролетает от полуразрушенного храма Христа Спасителя над лежащей в руинах Москвой, просто захватывает дух.

Не графикой единой, конечно – разработчики учли критику и показали, как изменился процесс по сравнению с первой частью. Артем вместе с напарником пытается проникнуть на базу Рейха и поначалу полагается на скрытность: выкручивает лампочки, сворачивает шеи охранникам, а в какой-то момент стреляет из пистолета с глушителем в ведро, висящее над костром, и вода из него заливает пламя. После чего открывает огонь по оставшимся врагам, забеспокоившимся из-за наступившей темноты: деревянные ящики и перегородки разлетаются на щепки и не могут стать надежным укрытием, однако разрушаемость на уровнях все же будет ограниченной.

После перестрелки диверсанты втираются в толпу, стоящую на митинге: фашистский офицер с трибуны вещает что-то про найденное довоенное хранилище, набитое оружием и припасами, и собравшиеся начинают скандировать «Слава Рейху!» – все на чистом русском, разумеется, и без каких-либо субтитров (бедные западные журналисты).

Однако героев замечают, и им приходится спасаться бегством через жилые районы станции, переполненные чумазыми людьми и такими же грязными свиньями (в метро их разводят на прокорм), торговыми рядами и убогими лачугами. Ну а затем начинается чистой воды Call of Duty: бешеная гонка на дрезине по заброшенным тоннелям с отстрелом врагов на несущемся по соседству составе. В какой-то момент Артем перепрыгивает на поезд, и мы имеем возможность оценить физику тканей: прикрывающие ящики куски брезента полощутся на встречном ветру, словно настоящие, и перекрывают вид, из-за них выскакивают с руганью фашисты и тут же получают пулю в лоб, колеса стучат, фонари трясутся на ходу, игра света и тени просто изумительная – вот уж не думал, что кому-то удастся превзойти похожую сцену из Modern Warfare 3, но украинцы из 4A Games смогли, с чем их и поздравляем.

WARHAMMER 40.000: SPACE MARINE

Не секрет, что железо современных консолей сильно устарело, но если пару лет назад это выражалось лишь в том, что во всех играх подряд использовался движок Unreal 3 и одинаковая серо-бурая палитра, то сегодня стало очень заметно, у кого из разработчиков есть деньги, а кто подписался с издателем средней руки.

Посмотрите на презентации Modern Warfare 3, Skyrim или Tomb Raider: при виде таких проектов спрашиваешь себя, а зачем вообще нужно следующее поколение консолей, если и нынешнее способно выдавать подобную картинку. А потом идешь на стенд игры вроде Space Marine... и понимаешь, что дело-то не в железе, а в таланте разработчиков и бюджете, выделенном студии. Убогие серые коридоры, плохонькие модельки, ужасные спецэффекты, отсутствие каких-либо новшеств – ощущение, что играешь в какой-то восточноевропейский шутер, которыми так любят «радовать» нас отечественные издатели, или в сделанный впопыхах экшн по мотивам летнего блокбастера.

Честное слово, заставки на движке в Dawn of War 2 выглядят и то зрелищнее – а речь, если что, идет об RTS. Конечно, на PC (см. скриншоты ниже) Space Marine смотрится куда симпатичнее, но избиение одинаковых орков в одних и тех же декорациях веселее от этого не становится.

Одно из главных разочарований выставки. ■

Электронные книги WEXLER

На правах рекламы

WEXLER.BOOK E5001

«МЕТРО 2033» ДМИТРИЯ ГЛУХОВСКОГО И ЕЩЁ ДВА РОМАНА КУЛЬТОВОЙ СЕРИИ БЕСПЛАТНО В ЭТОЙ ЭЛЕКТРОННОЙ КНИГЕ WEXLER

КОМФОРТНОЕ ЧТЕНИЕ

СТИЛЬНЫЙ ГАДЖЕТ

ЭКРАН 5"
АЛЮМИНИЕВЫЙ КОРПУС/ КОЖАНЫЙ ЧЕХОЛ
РАДИО И MP3
ИГРЫ
ЭЛЕКТРОННАЯ БИБЛИОТЕКА БОЛЕЕ 200 ТЫС. КНИГ
ЧТЕНИЕ 11 ТЫС. СТРАНИЦ БЕЗ ПОДЗАРЯДКИ

wexler.
www.wexler.ru
мы вконтакте
ТЕЛЕФОН ГОРЯЧЕЙ ЛИНИИ: 8 (800) 200 96 60

Автор:
Денис Кублицкий

- **ЖАНР:** First Person Role-Playing Game
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Square Enix
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Новый Диск
- **РАЗРАБОТЧИК:** Eidos Montreal, Nixxes Software
- **ИНТЕРНЕТ:** www.deusex.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 26 августа 2011

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

НА ПОРОГЕ НОВОЙ ЭПОХИ

Игра начинается с небольшой экскурсии по лабораториям Sarif Industries. На дворе, напомним, 2027 год.

PC-ВЕРСИЯ

Над «обесконсоливанием» трудится голландская компания Nixxes, которая ответственна за перенос на PC практически всех проектов Eidos, включая сериал Legacy of Kain и все игры о Ларе Крофт, начиная с Tomb Raider: Legend. Судя по пресс-версии, переживать не о чем. Deus Ex: Human Revolution на PC точно не станет кривым «портом» с Xbox 360 или PS3, но и на низкие системные требования не надейтесь.

ДАЖЕ МАКСИМАЛЬНО ПРОКАЧАННЫЙ ГЕРОЙ НЕ СМОЖЕТ ПРОТИВОСТОЯТЬ ВРАГАМ В «ЧИСТОМ ПОЛЕ».

После появления первых официальных видео с демонстрацией геймплея Deus Ex: Human Revolution многочисленные фанаты сериала впали в уныние. Мало вариантов прохождения, сравнительно небольшие локации, все выглядит слишком просто, да еще и активные предметы подсвечиваются! Впрочем, никто не догадался сказать, что это были видео из обучающего режима. Мы заполучили превью-версию Human Revolution и готовы рассказать всю правду.

Настоящая игра начинается после завершения затянутого «туториала». И тут уж главный герой Адам Дженсен волен выбирать не только стиль выполнения заданий, но и последовательность прохождения. Не желаете сразу приступать к выполнению поручения, связанного с основной сюжетной линией? Тогда займитесь расследованием краж ценного лекарства из стен компании Sarif Industries, в которой Адам работает начальником службы безопасности. Тоже нет? Можете поискать скрытую полицией информацию о нападении на офис Sarif полгода назад. Тогда Дженсен был смертельно ранен, и только вживление имплантатов и замена всех конечностей на механические смогли спасти ему жизнь. Судя по разбитому зеркалу в квартире героя, чудесное спасение его не радует – во время атаки была убита любимая женщина, работавшая руководителем исследовательской лаборатории, а отношение населения к кибернетически усиленным людям в лучшем случае враждебно. Появление доступных кибер-улучшений разбило жителей планеты на два лагеря – одни видят в имплантатах спасение человечества, другие всеми силами стремятся предотвратить развитие и применение технологий. И ради достижения этой цели борцы за чистоту расы способны на любые поступки.

КИБОРГ ПОНЕВОЛЕ

Сами по себе имплантаты не несут угрозы, в отличие от носимого оружия. А в том, что кибер-усиления создавались для военных, сомневаться не приходится: благодаря им Адам способен быстрее бегать, выше прыгать, падать с большой высоты и оглушать

Спрятавшись за углом, можно высунуть оружие и стрелять вслепую. Гранаты тоже разрешено метать, не высовываясь.

HACKER EX MACHINA

Хакерство в Human Revolution гораздо важнее, чем в оригинальной Deus Ex, поскольку теперь можно взламывать не только компьютерные терминалы и охранные системы, но и любые замки. С другой стороны, игра стала несколько прямолинейнее, поскольку пропала необходимость в механических и электронных отмычках. Зато сам процесс хакинга реализован шикарно: компьютерная система выглядит как небольшая RTS, где, начав с порта ввода-вывода, вам предстоит захватывать соседние узлы и таким образом добраться до регистра. При захвате каждого узла может сработать система защиты, которая попытается найти точку несанкционированного доступа. Чтобы избежать обнаружения, вам придется закончить взлом за ограниченное время или отключиться от системы и попробовать хакнуть ее снова (число попыток ограничено). Также вы можете использовать программное обеспечение: «нюки» мгновенно захватывают указанный узел системы, не поднимая тревоги, а «сетевые черви» дают больше времени на взлом системы при срабатывании защиты. Однако часто ими пользоваться не получится, поскольку все ПО одноразовое и где попало не валяется. Кстати, многие системы в дополнение к обычным узлам (папкам) содержат хранилища данных – если вам удастся взломать компьютер, захватив при этом одно или несколько хранилищ, Адам получит денежные кредиты, софт («нюк» или «червь») и иногда – дополнительный опыт. За взлом отвечают сразу три разных имплантата. Первый позволяет «ломать» более защищенные компьютеры (в начале вы можете взламывать только системы первого уровня, а всего их пять) и управлять не только камерами, но также турелями и роботами. Второй снижает шанс срабатывания защиты при хакинге узлов. Третий показывает содержимое хранилищ и шанс обнаружения при захвате того или иного узла.

Квартира Дженсена. Ровно год назад мы писали в превью, что игра выполнена в стилистике кибер-ренессанса. Здесь это отлично видно по мебели, архитектуре и одежде телеведущей. Кстати, на столе стоит секстант, а рядом на полу – телескоп.

врагов, видеть сквозь стены и даже ломать их, таскать тяжеленные предметы, точнее стрелять, становиться невидимым и выдерживать попадания пуль благодаря подкожной броне и автолечению. Если помните, регенерация была еще в первом Deus Ex и значительно помогала в бою. Здесь же здоровье восстанавливается настолько медленно, что в перестрелках приходится полагаться только на использование укрытий – даже максимально прокачанный герой не сможет противостоять врагам в «чистом поле», а на максимальном уровне сложности угрозу жизни представляют всего несколько пуль.

Само собой, все имплантаты сразу прокачать не получится. Для улучшения способностей нужны «праксисы» (см. врезку), которые Адам получает при накоплении определенного количества опыта (изредка «праксисы» можно найти или купить). Более того, почти у всех способностей несколько уровней развития, поэтому постоянно приходится выбирать между максимальной прокачкой одного имплантата и базовым развитием нескольких способностей. Учтите, что даже убежденным гуманистам иногда придется сражаться – в частности, с боссами.

БЕГУЩИЙ ПО ГРАНИ

В целом авторы игры предлагают максимально разнообразный геймплей. Хотите лобовой конфронтации – развивайте броню, берите автомат или ракетницу (в отличие от оригинальной игры, здесь нет отдельных навыков на каждый тип оружия) и запасайтесь гранатами. Рассчитываете на скрытное прохождение – к вашим услугам система наблюдения за врагами, подкожный генератор невидимости, электрошокер и винтовка, стреляющая дротиками с транквилизатором. Комбинации различных навыков только приветствуются. При желании можно бесшумно «снимать» врагов из снайперской винтовки, снарядив ее глушителем, или устраивать ловушки, расставляя мины и перепрограммируя турели. Добиться своего получится и с помощью разговора: выбирая подходящие реплики, можно убедить собеседника помочь. Таким способом возможно не только получить информацию, но и попасть в запрещенные места.

В одной из первых миссий предстоит пробраться в полицейский участок и забрать одну из улик. Оказывается, что на дежурстве находится старый знакомый Адама, с которым они раньше служили в SWAT. Если вам удастся убедить товарища открыть дверь в участок (освежив в ходе разговора не самые приятные воспоминания), вы сможете беспрепятственно войти внутрь и забрать нужный предмет – ни один полицейский и слова не скажет. В противном случае придется применить силу или искать альтернативные пути проникновения.

«ГЛАВНЫЙ СЦЕНАРИСТ ПЕРВЫХ ДВУХ ИГР [DEUS EX] РАБОТАЕТ КОНСУЛЬТАНТОМ, ЧТОБЫ УДОСТОВЕРИТЬСЯ В ТОМ, ЧТО ВСЕЛЕННАЯ ОСТАЕТСЯ СВЯЗНОЙ».

ДЭВИД АНФОССИ, ПРОДЮСЕР

КИБЕРКЛАССИКА

Заглавная тема Deus Ex, конечно, не сравнится по популярности с музыкой из «Марио», но вряд ли кто-то будет спорить, что Александр Брэндон (Alexander Brandon) написал один из лучших саундтреков в истории видеоигр, работая над первой Deus Ex. Монреальцы чтят корни: бродя по улицам Детройта в Deus Ex: Human Revolution, можно услышать, как местные жители насвистывают мотив из оригинальной игры. Майкл МакКанн (Michael McCann), трудящийся над музыкальным полотном приквела, тоже не подвел: при прослушивании главной темы по коже бегут мурашки, а эмбиентная музыка во время игры настолько органично вливается в геймплей, что ее смену замечаешь только после выхода в главное меню. Ясное дело, полностью саундтрек мы услышим не раньше августа, но уже сейчас понятно, что Eidos сдержала обещание: звук действительно соткан из «элементов кибернуара, футуристического ренессанса и электросимфонического эмбиента». И, заметим, в очень правильных пропорциях. Зайдите на YouTube и убедитесь сами.

Спрятавшись за углом, можно перестрелять или оглушить несколько врагов, беспечно бегущих прямо на ствол. Надеемся, ИИ все-таки научат немного думать.

Подобравшись к врагу вплотную, Адам его зрелищно оглушает или убивает (в зависимости от решения игрока). После прокачки соответствующего имплантата позволяется одновременно «вырубать» двух противников.

Их как минимум три. Можно пройти в аллею за участком (туда тоже есть как минимум два пути), забраться с помощью ящика на пожарную лестницу, а оттуда – на третий этаж участка через вентиляцию на крыше или на второй – взломав кодовый замок двери. Альтернативный вариант – через канализацию, путь в которую вам могут подсказать бездомные жители Детройта за несколько сотен кредитов. Но любые секреты можно отыскать и самостоятельно, облазив все закоулки локации. И не стесняйтесь читать записки и книги (кстати, при желании подсветка предметов отключается): благодаря любознательности вы можете не только узнать код замка или пароль компьютера, но и получить немного опыта. Его здесь, в отличие от первого Deus Ex, выдают практически за любую активность, в том числе и за убийство противников. Однако за гуманное прохождение поощрения лучше: за нелетальную расправу над врагами (электрошокер, транквилизаторы) и нокаутирование оппонентов в ближнем бою «экспы» получается еще больше. Не остаются в накладе и «призраки»: выполнение заданий без поднятия тревоги также щедро вознаграждается.

КИБЕРМИР

Скрытное прохождение сложнее, но интереснее. Разработчики отказались от классического стелса с блужданием в потемках; вместо этого Адам прижимается к стенам, выглядывает из-за углов и перекатывается между препятствиями, как в последнем Splinter Cell. Все эти моменты показываются от третьего лица, однако, несмотря на опасения игроков, сделано это очень органично и удобно. Во время диалогов и расправы над противниками в ближнем бою камера тоже отъезжает в сторону, в остальном же Deus Ex: Human Revolution – чистокровный экшн с видом от первого лица, верный заветам оригинальной игры.

В показанной нам пресс-версии печалил только искусственный интеллект. Враги исправно прячутся за препятствиями, обладают отменной реакцией и реагируют на звуки (особенно на максимальном уровне сложности), но не способны обнаружить спрятавшегося в вентиляционной трубе Адама даже при поднятии тревоги и вообще не любят покидать «насиженные» места. Это можно списать на незавершенность игры: в некоторых местах ИИ явно работает некорректно. Например, если взорвать стену, опершись на которую стоит бандит, он никак не отреагирует, а если ту же стену разбить кулаком при наличии соответствующего умения – тут же пойдет проверить, кто шумит.

Это чуть ли не единственное, что выглядит незавершенным: в остальном уже сейчас Deus Ex: Human Revolution производит впечатление продуманной и качественной игры. И у нас нет причин сомневаться, что оставшееся до выхода время Eidos Montreal потратит с пользой. Скрестите пальцы – будущее уже на пороге. ■

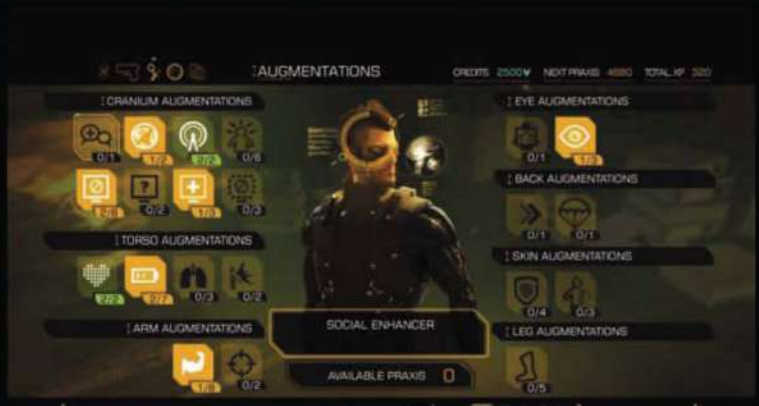
ТЕОРИЯ И ПРАКТИКА

Древнегреческое слово praxis обозначает один из типов деятельности свободного человека. Аристотель выделял три таких вида деятельности, а двумя другими были theoria и poiesis. Не вдаваясь в подробности, речь идет соответственно о практике, теории и деле (слово «поэзия», между прочим, произошло от poiesis, что и означало «делать»). Praxis обозначает процесс, в ходе которого усваивается урок или развивается навык, и часто обсуждается в работах Аристотеля, Платона, Канта, Маркса и других философов. Учитывая идеологическую направленность первой Deus Ex (помните цитаты Вольтера, Джона Мильтона и Халиля Джебрана в конце игры?), данный термин отлично подходит к описанию того, что в других играх сухо называют «очками умений».

Когда у Адама остается мало здоровья, экран предупреждающе краснеет.

Области видимости камер отображаются настолько явно, что пробраться незамеченным не составляет труда. Если удастся получить доступ к терминалу безопасности (взломав его или найдя пароль), камеры можно отключить.

Экран развития способностей сделан крайне удобно и информативно. При выборе имплантата появляется его описание и характеристики.



Во время разговора с ключевыми персонажами вы увидите их психологический профиль и перечень черт характера. Эта информация поможет выбирать реплики, позволяющие убедить персонажа (соответствующий индикатор находится в левом верхнем углу).

Автор:
Кирилл Перевозчиков

L.A. NOIRE

ГЛАВНАЯ ДЕТЕКТИВНАЯ ИГРА ГОДА ПРИХОДИТ НА PC

Перестрелки и погони в игре ничем не уступают Grand Theft Auto – и вносят приятное разнообразие в рутинную работу детектива.

Осенью на ПК выходит ключевой для Rockstar Games проект: криминальная драма L.A. Noire, в которой используется, без шуток, революционная технология лицевой анимации MotionScan – разработчики записали актеров на полсотни HD-камер, в результате чего их персонажи выглядят в игре невероятно живыми. Мы поиграли в L.A. Noire и готовы поделиться впечатлениями.

L.A. Noire никогда не задумывалась ПК-игрой. В далеком 2006 году руководитель недавно созданной австралийской студии Team Bondi Брендан МакНамара (Brendan McNamara) заявил: «Мы разрабатываем свою первую игру эксклюзивно для PlayStation 3. Проект полностью финансируется Sony Computer Entertainment America». Игра оставалась PS3-эксклюзивом еще очень долго: несмотря на многочисленные слухи о мультиплатформенности, версия для Xbox 360 была официально подтверждена только в начале прошлого года. Примерно тогда же появились первые, совершенно невероятные трейлеры: лицевая анимация в L.A. Noire затмевала абсолютно все, что мы видели до этого. Издателем и соразработчиком была объявлена Rockstar Games, а мир замер в ожидании проекта уровня Grand Theft Auto: и не ошибся.

ДЕТЕКТИВ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

Правда с Grand Theft Auto или, скажем, Mafia 2 игру роднит лишь открытый для исследования город: кропотливо воссозданный Лос-Анджелес сороковых годов. В остальном это куда больше игра жанра Adventure: странная, но чертовски органичная помесь квеста, графической новеллы и шутера от третьего лица. Кстати, абсолютно все экшн-сцены после нескольких провалов можно с чистой совестью пропустить: без них игра

Найденные в игре текстовые документы выглядят настолько аутентично, что практически неотличимы от настоящих – хотя читать их полностью совсем не обязательно.

станет дистиллированным симулятором детективных расследований – похоже, первым в истории видеоигр по правдоподобности.

Главный герой L.A. Noire – ветеран Второй мировой Коул Фелпс (Cole Phelps), только что вернувшийся с фронта и награжденный Серебряной Звездой за отвагу. Фелпс поступает в патрульные полицейские, и именно с этого момента начинается игра: мы приезжаем на место преступления, и детективы командуют нам осмотреть темный переулок на предмет улик (ничего найти они там не надеются – поэтому и поручают всю работу двум полицейским). Здесь же игра знакомит нас с механикой поиска доказательств: когда вы приближаетесь к какому-нибудь интересному предмету, игра подает сигнал сменившейся музыкой, а геймпад коротко вибрирует (пока непонятно, как это будет реализовано на ПК – в крайнем случае, нам придется довольствоваться только музыкой). В этот момент можно нажать на кнопку, и Фелпс поднимет и осмотрит подозрительный предмет: его можно крутить в разные стороны в надежде выявить какую-нибудь важную деталь. Довольно скоро полицейские находят главную улику: убийца забросил пистолет на крышу в надежде на то, что там его никто не найдет, но Фелпс замечает оружие в отражении открытого окна. После этого патрульные принимают решение не говорить о находке детективам, а сперва самостоятельно съездить в ближайший оружейный магазин – вдруг удастся выйти на след убийцы? И действительно – владелец 27-й модели Смита и Вессона с жемчужными вставками на рукоятке находится очень быстро и оказывает нешуточное сопротивление, когда Фелпс с напарником вламываются к нему домой. Итог –

THE HEAT OF LOS ANGELES

Лос-Анджелес сороковых – уникальное место, будущая вторая столица Соединенных Штатов, где пока еще только зарождается гигантская машина киноиндустрии под названием Голливуд. В L.A.Noire и город, и все исторические подробности изображены с дотошной точностью: Team Bondi не раз посещали LA, сделав несколько тысяч фотоснимков, поэтому в игре воссозданы абсолютно все достопримечательности – за

их нахождение игра даже выдает очки опыта.

Правильно передан и дух эпохи: многие расследования так или иначе связаны с грязью в высших кругах киноиндустрии, люди ходят в двубортных костюмах и носят шляпы, департамент полиции погряз в коррупции. Некоторые ключевые сюжетные события тесно связаны с развитием города – постройкой новых домов для уволенных с фронта «Джи-Айев», ветеранов Иводзимы.

- **ЖАНР:** Action/Adventure/ Open-World
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Rockstar Games
- **РАЗРАБОТЧИК:** Team Bondi, Rockstar Leeds (PC)
- **ИНТЕРНЕТ:** www.rockstargames.com/lanoire
- **ДАТА ВЫХОДА:** осень 2011

АКТЕРЫ LA NOIRE

Мы выбрали несколько персонажей в игре и сравнили их с реальными актерами.

Коул Фелпс (Аарон Стейтон)

Стефан Буковски (Шон МакГоуэн)

Коронер Малкольм Каррутерс (Энди Амбергер)

Лиланд Монро (Джон Ноубл)

Жертвы здесь изображены совершенно без купюр. Готовьтесь, что обнаженные и окровавленные женщины станут для вас вполне будничным зрелищем – в городе орудует маньяк-убийца.

удачное раскрытие дела и первый шаг на пути к повышению в детективы.

SELF-MADE POLICEMAN

После нескольких таких успешных «кейсов» (последнее из которых – уже вполне полноценное расследование, с допросом свидетелей и визитом в полицейский участок) Фелпс зарабатывает долгожданную должность детектива: его направляют в отдел Traffic, занимающийся расследованием дорожных происшествий. И уже здесь L.A. Noire показывает себя во всей красе: неожиданные сюжетные повороты встречаются в, казалось бы, даже самых рутинных расследованиях. Кроме сбора улик и езды по городу под безупречно подобранный джазовый саундтрек (поездки, к слову, тоже можно пропустить – достаточно удерживать кнопку, и за руль сядет ваш напарник) в игре есть еще один, чуть ли не самый важный геймплейный элемент – беседы со свидетелями. Каждый раз, когда фигурант дела произнесет реплику, игра предложит три варианта: поверить ему, усомниться в его словах или же обвинить во лжи, предъявив доказательство.

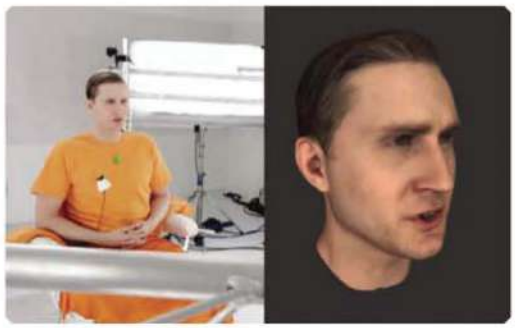
ОБМАНИ МЕНЯ

Определить то, что человек врет, почти всегда можно по его бегающим глазам, напряженной мимике или просто по имеющимся уликам. Но могут встречаться и случаи, когда у вас не будет достаточно веских причин для обвинения во лжи (возможно, не хватит доказательств) – тогда вопрос окажется «провальным», и игровая музыка отреагирует соответствующим образом, сообщив об ошибке. Количество правильно заданных вопросов (и последующих правильных реакций на них) прямо отра-

МНОГИЕ РАССЛЕДОВАНИЯ НАСТОЛЬКО НЕЛИНЕЙНЫ, ЧТО УВИДЕТЬ ВСЕ ВОЗМОЖНЫЕ ВАРИАНТЫ РАЗВИТИЯ СОБЫТИЙ МОЖНО БУДЕТ ТОЛЬКО ПРИ ПОВТОРНОМ ПРОХОЖДЕНИИ.

Почти каждое дело начинается в полицейском участке – шеф проводит брифинг и поручает расследование, естественно, нам.

MOTIONSCAN



Технология MotionScan была разработана австралийской компанией Depth Analysis – во многом благодаря тому, что Team Bondi не смогли найти достойную студию по захвату лицевой мимики для L.A.Noire. Технология работает следующим образом: актер в оранжевой робе садится под прицел 32 камер высокого разрешения, которые фиксируют движения его головы и преобразуют все это в трехмерную анимированную 3D-модель.

В общей сложности для игры было записано более 400 актеров – в этой же студии писался и звук, чтобы обеспечить безупречную синхронизацию губ и речи. L.A. Noire стала первой коммерческой пробой технологии, и можно быть уверенным – в будущем нас ждет еще больше кинематографичных игр, построенных на технологии MotionScan. Инсайдеры сообщают, что анонс GTA V не за горами.

Коронер (ближайший аналог в России – судмедэксперт) отличается безупречным профессионализмом и сочувствует Коулу, когда в его жизни начинаются непростые времена.

Фелпс любит наведываться в джаз-клуб Blue Room – с этим связан один крайне любопытный сюжетный поворот.

PC-ВЕРСИЯ

Разработкой PC-версии занимается внутренняя студия Rockstar Leeds, поэтому никаких опасений за судьбу игры на ПК у нас нет. Разработчики, к тому же, обещают сделать удобное управление с клавиатуры и мыши, включить в издание все загружаемые дополнения (эти расследования вплетены в общую сюжетную канву) и подружить игру с технологией Nvidia 3D Vision. Системные требования должны быть не выше GTA IV, а возможно даже и ниже – ведь L.A. Noire использует движок собственной разработки.

Некоторые улики Коул выявляет с помощью «секретной армейской техники» – она изображена на скриншоте.

Мимика персонажей в L.A.Noire просто фантастическая – даже последний бомж и извращенец (на скриншоте) здесь невероятно убедителен. И именно поэтому переживания от игры – как от качественного сериала.

жается как на статистике дела, так и на успешности его раскрытия – расследование может банально зайти в тупик. Чтобы этого не произошло, игра разрешает пользоваться встроенной системой «интуиции» – за успешные расследования начисляются специальные очки, которые можно тратить на открытие всех улик на месте преступления, либо на удаление неправильных вариантов в диалогах (совсем как в игре «Кто хочет стать миллионером»). Все это делает игру хорошо сбалансированной – но многие расследования настолько нелинейны, что увидеть все возможные варианты развития событий можно будет только при повторном прохождении.

ЗВЕЗДЫ ЭКРАНА

Несмотря на то что каждое дело представляет собой совершенно независимую историю, в игре есть целых три общих сюжетных линии – о продвижении Коула по карьерной лестнице департамента полиции, флэшбэки о его прошлом во время войны и отдельная история доктора психиатрии Фонтейна, которую можно узнать, собирая на уровнях специальные газеты. В конце игры, разумеется, все эти три линии элегантно сольются в одну – и будьте уверены, без неожиданных сюжетных поворотов не обойдется.

Сильная сценарная составляющая подкреплена сильным актерским составом – ведь именно в L.A. Noire актерская игра имеет первостепенное значение. Так, роль Фелпса исполняет Аарон Стейтон (Кен Косгроу из Mad Men), а строительного магната Лиланда Монро играет Джон Ноубл, известный по роли профессора Бишопа из сериала Fringe и наместника Денетора II из джексоновской экранизации «Властелина колец». В L.A. Noire вообще очень много сериальных актеров – и играют они хорошо, делая большой акцент на мимику, что вкупе с использованием технологии MotionScan дает просто потрясающие результаты.

После L.A. Noire лицевая анимация в других играх кажется вымученной и искусственной. К тому же игра, по сути, закладывает основу для принципиально нового жанра – максимально приближенного к реальности детективного расследования, полностью погружающего игрока в шкуру лос-анджелесского детектива сороковых. Расследование на PC начнется уже этой осенью – и у нас вполне может появиться еще один серьезный кандидат на звание «игры года». ■

Автор:
Анатолий Сонин

УРАЛЬСКАЯ СТАЛЬ

ФИНАЛ ВСЕМИРНОГО ЧЕМПИОНАТА WORLD OF TANKS В МОСКВЕ

«Мир танков» растет – и растет с удивительной скоростью. Запустившись меньше года назад, сейчас игра собирает миллионы пользователей и привлекает толпы журналистов к своему стенду на E3 (хотя это, возможно, из-за огромного танка, который авторы притащили на заморскую выставку) – там проект сумел даже заработать награды от престижных западных сайтов. Для такого бодрого старта идеальной кульминацией стал всемирный чемпионат «Уральская сталь», московский финал которого мы недавно посетили.

Как признаются разработчики, такого успеха они сами не ожидали: ведь игру тепло приняли не только на родине, но и за рубежом. В Европе и США «Танки» стартовали совсем недавно, но целая куча западных команд сумела протиснуться в суперфинал – и на московское мероприятие слетелись команды из США, Германии, Великобритании, Чили, Аргентины, Польши, Израиля, Ирландии, Индонезии, Румынии, Шри-Ланки и других стран. В общей сумме профессиональных геймеров набралось аж 200 человек. И все, кто пришел в московский Универсальный спортивно-зрелищный комплекс РГУФКСМиТ (господи, ну и название) на «Уральскую сталь», размах мероприятия могли почувствовать сами: бои проходили в огромном зале с широкими трибунами, которые были забиты сотнями зрителей. И не только местных: с соседних рядов до нас то и дело доносились фразы на английском. Особенно прекрасно, что вход на финал был бесплатным и абсолютно свободным: двери зала всегда оставались настежь раскрытыми, и геймеры могли заходить в любой момент. И выходить тоже – что полезно в чемпионате, который длится не один и не два часа. Команда Wargaming.net постаралась соорудить и онлайн-трансляцию, но местная акустика сыграла злую шутку: на видео нельзя было разобрать ни речь комментаторов, ни картинку геймплея. Хотя на чемпионат слетелись участники со всего мира, ведущие говорили исключительно на русском, и никаких субтитров не предполагалось. Но за каждой командой числился куратор, знающий язык игроков, так что совсем уж потеряться иностранцы не могли. На западных форумах World of Tanks отзывы в итоге остались положительные – хорошо слетали, говорят (к тому же транспортные расходы и оформление виз взяли на себя организаторы). Основу чемпионата составляли, конечно, сражения – они транслировались на больших экранах над сценой и смотрелись до ужаса профессионально. Даже тем, кто ничего не понимает в World of Tanks (вроде, извините, вашего покорно-

Смотреть чемпионат приходили и москвичи, и иногородние, и дети, и взрослые.

го), следить за происходящим было интересно – тем более что весь зал бурно реагировал чуть ли не на каждый выстрел, а уж уничтожение танка всегда сопровождалось овациями. Чувствуется, что люди собрались знающие и любящие.

Ну а между боями были паузы – разной, скажем так, длины. Большая часть публики вытекала в этот момент в коридор за бутербродами, а остальных развлекали на сцене барабанщики, скрипачи, танцоры и приглашенный ведущий – в игре он, конечно, мало что понимал (даже название один раз переврал как «Мирные танки»), но дело свое делал. Главное, что во время самих матчей микрофон брали нормальные комментаторы, которые без запинок разбирались в терминологии World of Tanks.

Бои проходили в трех дивизионах – 10/140, 8/90 и 6/60. Для новичков поясняем: первая цифра символизирует уровень максимально доступных танков, вторая – количество очков, которое дается для выбора этих самых танков перед боем. Грубо говоря, весовые категории. Так что и победителей получилось три – ими стали команды «RED-E: Pz», «[STAL4] Центурион» и «[RED] Раш по центру». Все русские, к слову, – уж извините, иностранцы, у наших танкистов было больше времени на подготовку. Впрочем, и европейские команды отхватили несколько серебряных и бронзовых медалей – особенно полякам повезло.

Призовой фонд был весьма серьезным: каждый из 20 членов команд-победительниц получил по ноутбуку, нетбуку или планшетнику производства Acer (то есть, всего разыграли 180 устройств) и солидные суммы в игровой валюте. Надеемся, что в истории World of Tanks будут и другие такие мероприятия – ведь посетить чемпионат вроде «Стали» интересно не только хардкорным «танкистам», но и простым игрокам. Да и вообще приятно, что Москва становится важным местом на мировой киберспортивной арене. ■

Чемпионат неспроста называется «Уральской сталью»: его призы предоставил спонсор УралВагонЗавод.

На сцене во время чемпионата стоял большой танк. Правда, не настоящий, а надувной. Но издалека было не отличить.

Автор:
Анатолий Сонин

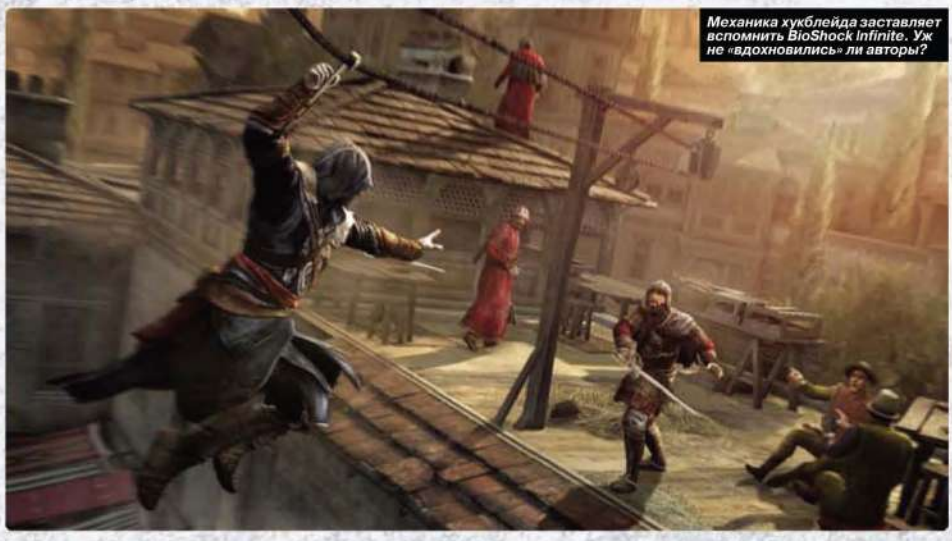
ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS

ВТОРОЙ РИМ

- **ЖАНР:** Action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Ubisoft
- **РАЗРАБОТЧИК:** Ubisoft Montreal
- **ИНТЕРНЕТ:** assassinscreed.ubi.com/revelations/
- **ДАТА ВЫХОДА:** ноябрь 2011

Не моргайте, игровая индустрия несется сегодня со скоростью полутора Assassin's Creed в год. За пять лет Ubisoft создала семь игр, две книги, две короткометражки и комикс – обойдя по плодовитости Call of Duty, Need for Speed и, кажется, даже сами «Звездные войны». Эцио за три года вырос из юнца в пожилого мужчину, а Assassin's Creed – из неудачного эксперимента в ярчайший блокбастер поколения.

С чего бы взяться такому феноменальному результату? Все просто: игры про ассасинов делаются вовсе не на коленке, издательство вкладывает в них огромные деньги и с каждым выпуском подключает к сериалу все больше сотрудников.



Механика хукблейда заставляет вспомнить BioShock Infinite. Уж не «вдохновились» ли авторы?

Revelations, например, собирают по кусочкам аж в шести студиях Ubisoft – из Канады, Франции, Швеции, Сингапура и Румынии. Сами понимаете, это сотни и сотни профессионалов: в одной только Ubisoft Montreal 200 человек. Максимальные усилия были приложены, конечно, к созданию нового города. Brotherhood, как мы все помним, показывал Рим с его утонченной архитектурой ренессанса и грубым имперским величием, а Revelations предложит… Второй Рим. Именно так в народе называли Константинополь (ныне Стамбул), столицу Византийской, а затем Османской Империи. Константинополь – город, которому великая судьба была предначертана: он дер-

МУЛЬТИПЛЕЕР

Онлайн Brotherhood вернется с пучком новых режимов и карт. Тамплиеры сойдутся в бою на острове Родос, который в те годы рыцари-госпитальеры превратили в один большой замок. Мультиплееру обещают добавить сюжетных подробностей: по мере прокачки герой станет получать повышения в компании Abstergo, а ему будет открываться доступ к новой конфиденциальной информации. Так что на работу тамплиеров дадут посмотреть изнутри.

АВТОРА!

К сожалению, Патрис Дезиле, создатель Assassin's Creed и Prince of Persia: The Sands of Time, больше не работает над сериалом. Да и вообще в Ubisoft – он ушел из компании и занял должность главы THQ Montreal, новой студии международного издателя.
В новой команде Дезиле окажется пять сотен человек, так что кто знает – может быть, следующий его проект затмит даже Assassin's Creed. После ухода Патриса студию «ассасинов» поручили вести Александру Амансио (Alexandre Amancio). Новый директор работает в Ubisoft со времени Far Cry 2: в производстве неоднозначного шутера он руководил однозначно прекрасным арт-отделом.

Эцио вернется в Масиаф, чтобы понять наследие Альтаира.

Константинополь, как обещают авторы, будет больше Рима.

жал главный морской путь из Европы в Азию и рулил торговыми судами со всего света. Настолько удивительно был мегаполис расположен: город стоял сразу на двух континентах, западной частью попадая в Европу, а восточной – в Азию. Недаром его считали центром известного мира.
Но эпоха Revelations – не лучшее время для Константинополя. Эцио прибывает сюда в 1511 году: последние века Византийская империя гнила, и 60 лет назад, наконец, пала, уступив место империи османцев. И хотя впереди у Константинополя период бурного роста под новым правлением, сейчас горожане настроены мрачно. Кто-то не принимает новых хозяев и продолжает поддерживать Византию, кто-то просто обеднел за годы разрухи и не успел прийти в себя.
На фоне всего этого зреет дворцовый конфликт: за власть в городе борются два сына султана Баязида II. Эцио не собирается стоять в стороне – ведь он, по сюжету, станет другом внуку султана, легендарному Сулейману I. И если с уроков истории мы все помним Сулеймана как великого властителя османцев, то в игре он предстанет лишь 17-летним юношей, отец которого воюет за место на троне.

ШЕСТОЕ ЧУВСТВО

Но все это лишь декорации для настоящего сценария Revelations – о войне тамплиеров и ассасинов, о старости Эцио, наследии Альтаира и разуме Дезмонда. Сюжеты о трех героях сольются в один, и сага убийцы из Флоренции закончится, освободив место для истории следующего ассасина.
Revelations держит фокус на Эцио: герою 52 года, всю свою жизнь он мстил, убивал и ненавидел, а теперь оглядывается назад и думает, стоила ли игра свеч. Ответы ассасин ищет в мудрости предков: он едет в Масиаф, чтобы в тамошней библиотеке изучить прошлое Ордена. Тут-то Эцио и делает внезапное открытие: он узнает о существовании таинственного артефакта, который может закончить войну с тамплиерами (да-да, опять). Вот только добыть его не просто: секретное оружие нашел в свое время Альтаир, который закрыл его пятью «ключами», спрятанными в Константинополе. За ними Эцио и отправляется, но вскоре выясняет, что «ключи» – на самом деле миниатюрные аналоги Анимуса, технология первой цивилизации, которая хранит важнейшие воспоминания Альтаира. Чтобы разобраться в загадках прошлого, Эцио, как и Дезмонд, отправляется переигрывать жизнь своего предка.

А Дезмонд, меж тем, застрял после событий Brotherhood внутри «черной комнаты», скрытой подсистемы Анимуса. Тут, в странном киберпространстве, герой будет собирать по кусочкам свой рассудок и пробиваться изо всех сил назад, в реальный мир. Анимус в процессе станет не только подсовывать абстрактные акробатические головоломки («Такого геймплея в сериале еще никогда не было»), но и поставит Дезмонда лицом к лицу с его прошлым. Здесь мы увидим мать и отца героя и узнаем, кем он был до того, как попал в руки тамплиеров в начале Assassin's Creed.
Как видите, даже при ежегодном выпуске Ubisoft создает уникальные и интри-

Примерно так будут выглядеть уровни Дезмонда. Пазлы и акробатика, ничего лишнего.

ЧТОБЫ РАЗОБРАТЬСЯ В ЗАГАДКАХ ПРОШЛОГО, ЭЦИО, КАК И ДЕЗМОНД, СТАНЕТ ПЕРЕИГРЫВАТЬ ЖИЗНЬ СВОЕГО ПРЕДКА.

Демка Revelations показала шикарные эффекты огня, но технологий уровня Far Cry 2 ждать смысла нет.

ИСТОРИЧЕСКИЕ ПЕРСОНАЖИ

Мануил Палеолог. Не путать с двумя одноименными императорами – этот Мануил приходится внуком Мануилу II Палеологу (правитель Византии с 1391 по 1425) и сам он на троне посидеть не успел: пришли и захватили власть османцы. Мануил избежал казни от рук новых правителей: наоборот, он оставил все претензии на трон и зажил праздной жизнью обычного богача. В мире Assassin's Creed биографии Мануила добавили остроты: общаясь с экстравагантным богатеем, Эцио попытается понять, не связан ли он тайно с тамплиерами.

Сулейман I Великолепный. Известный исторический персонаж и харизматичная личность, Сулейман правил Османской империей 44 года подряд. Но на трон он взойдет лишь в 1520 году, а события игры, как мы знаем, развиваются в год 1511. Так что Сулейман, как и да Винчи до него, предстанет перед нами молодым, заносчивым и неопытным – ему в игре будет лишь 17 лет. Разработчики намекают даже, что Эцио может стать для будущего султана чем-то вроде наставника. А наставник ему в те годы не помешал бы: ведь в семье Сулеймана шла жестокая борьба за власть. Его дед, султан Баязид II, выбрал преемником своего старшего сына, но младший (по совместительству отец Сулеймана) не захотел уступать и развязал конфликт за трон.

Принц Ахмет, старший сын султана Баязида II, дядя Сулеймана и главный претендент на трон. Ахмет имеет шансы стать главным злодеем Revelations: ведь именно он мешает отцу Сулеймана встать у власти. Да и посмотрите на его внешность в игре: ну ведь злодей злодеем, будто бы только вчера в «Принце Персии» снимался.

София Сорто. Ее имени вы не найдете в учебниках истории: разработчики выдумали Софию сами, взяв за основу портрет неизвестной венецианки Альбрехта Дюрера. Как и Эцио, София переехала в Константинополь из Венеции. На новом месте героиня открыла свою книжную лавку, где и познакомилась с Эцио. По ходу игры их отношения будут развиваться – может быть, наш убийца наконец женится и начнет спокойную жизнь? В 52 года пора бы уже.

▲ *Юсуф, лидер местных ассасинов, быстро подружится с Эцио.*

гующие истории. Браво! Главное, чтобы сама игра про свой богатый сюжет не забыла.

ОСТАТЬСЯ В ЖИВЫХ

Прибыв в Константинополь, Эцио тут же выставляет себя глупым туристом: как ему объясняет лидер местных ассасинов Юсуф Тазим, все убийцы города давно перешли на новомодную штуковину под названием хукблэйд (hookblade). Эцио о ней никогда не слышал, но примеряет и пускает в ход – и именно она становится главным новшеством геймплея. Хукблейд – это такой крюк на веревке. С ним можно скользить по канатам, которые ассасины предварительно натягивают между крышами, и карабкаться по зданиям проворней обычного. «По городу вы будете двигаться на 30% быстрей, чем раньше», – обещают авторы. В драках хукблейд тоже очень пригодится: Эцио сумеет притягивать к себе врагов издалека и начинать драку первым. Пока непонятно, что уж в этом хукблейде такого революционного – помнится, полеты из AC2 тоже называли прорывом в геймплее, а получилась из них мини-игра на десять минут. Так что оставляем за собой право на разумный скептицизм.

Другим боевым новшеством окажутся бомбы. Они, понятное дело, были у Эцио и раньше, но теперь размах совсем другой: Revelations дает около 300 типов взрывчатки, причем каждую можно создавать самому – из подручных средств, найденных в городе.

Как и Рим в прошлой игре, Константинополь Revelations состоит из нескольких – четырех – непохожих кварталов.

Некоторые герои мультиплеера встретятся и в одиночном режиме.

Подземный город тамплиеров может стать отличной площадкой для классического стелс-экшна.

В центре вы найдете мраморные памятники и роскошные имперские дворцы, а в районе Константин, наоборот, увидите бедняков и деревянные дома-развалюхи; улицы Баязид встретят оживленными рынками и лавками торговцев, а в квартале Галата, расположенном на дальнем берегу, отчетливо видно влияние иностранцев – тут любят оседать приезжие. Но не только Константинополь посетит Эцио: в районе Каппадокии наш герой найдет подземный город тамплиеров. Враги тут будут на каждом шагу – а значит, и прятаться придется намного больше обычного. И вот это уже выглядит интересно: ведь серьезного стелса мы так пока в Assassin's Creed и не получили.

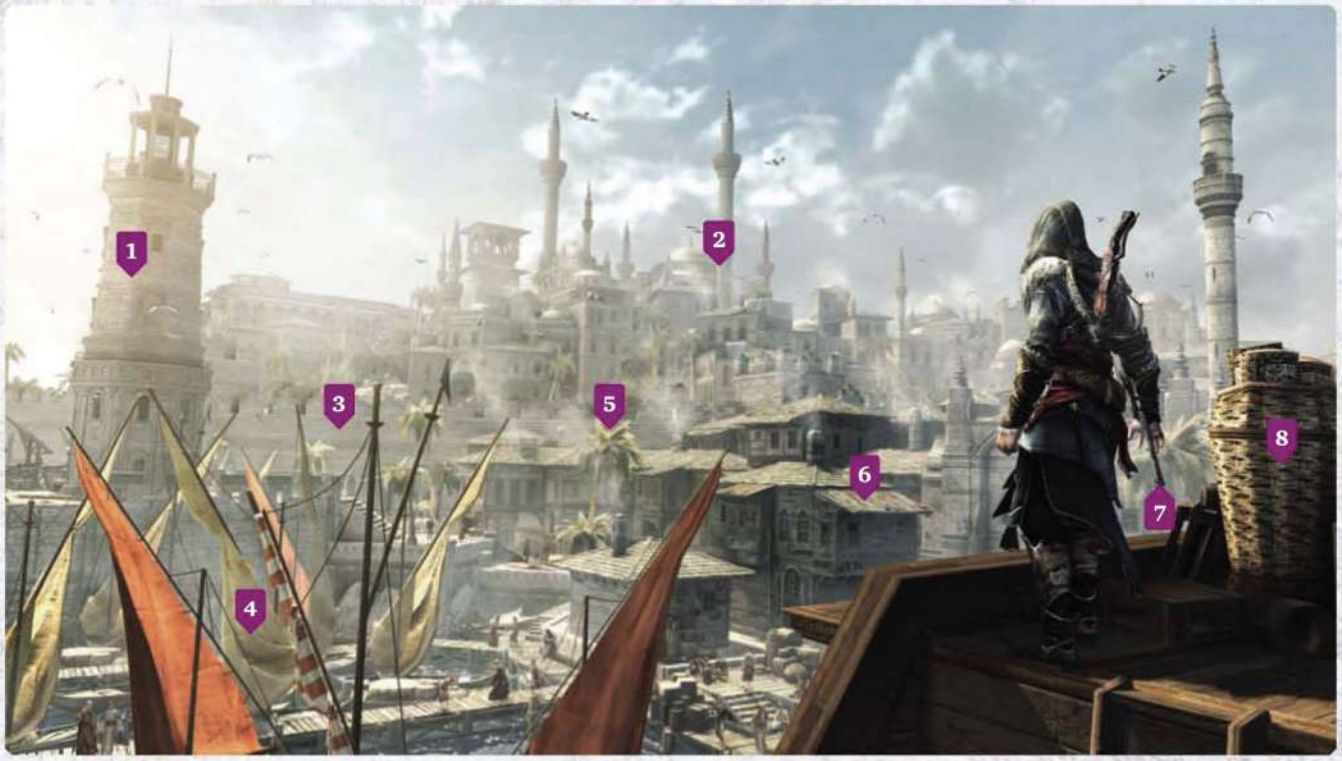
ЛИЧНАЯ АРМИЯ

Прямиком из Brotherhood переберется в новую игру механизм развития локаций: опять захватываем город район за районом, опять улучшаем местные лавки и тренируем бойцов. Только на этот раз никаких башен Борджиа, конечно, сжигать не надо – вместо этого Эцио защищает логова ассасинов. Хитрость в том, что борьба за эти логова никогда не останавливается – захваченную вами точку запросто могут вернуть себе враги. И тогда нужно либо бежать на защиту невинных, либо направлять ассасинов-коллег – если им уровень позволяет. А прокачивать товарищей по братству надо, как и раньше, высылая их на задания. Теперь эти миссии стали поинтересней: в Revelations бойцы воюют с тамплиерами за конкретные города по всему миру и захватывают их точно так же, как вы захватываете Константинополь. Авторы намекают, что Эцио лично сможет вмешиваться в сражения подопечных – неужели Assassin's Creed замахнется на элементы RTS?

«В REVELATIONS МЫ ХОТИМ ОТВЕТИТЬ НА БОЛЬШУЮ ЧАСТЬ ВОПРОСОВ, КОТОРЫЕ ЕСТЬ СЕЙЧАС У ФАНАТОВ. В СЮЖЕТЕ ИГРЫ МЫ НАМЕКАЛИ НА КАТАКЛИЗМ 2012 ГОДА, И ЭТА ДАТА УЖЕ ПРИБЛИЖАЕТСЯ, ПОЭТОМУ БОЛЬШЕ ТЯНУТЬ НЕЛЬЗЯ».

АЛЕКСАНДР АМАНСИО (ALEXANDRE AMANCIO), КРЕАТИВНЫЙ ДИРЕКТОР

Сюжет Revelations звучит потрясающе, город кажется интересным и по-хорошему новым, а геймплей продолжает расти если не в глубину, то хотя бы вширь. Assassin's Creed стал одним из тех немногих сериалов, которые только красит ежегодный график релизов. ■



1. *На скриншоте Эцио находится где-то вот в этом месте карты. Обратите внимание на большую цепь, которая тянется над морем в правой части карты: один ее конец присоединяется как раз к этой башне, на которую Эцио смотрит. Цепь эта во времена Византийской империи использовалась для удержания кораблей в порту, и в Assassin's Creed: Revelations ее вновь поднимут, чтобы не дать Эцио покинуть город. Большим человеком стал наш ассасин.*
2. *Собор Святой Софии. Построен в 532-537 годах как православный собор, во времена Revelations он превратился в имперскую мечеть.*
3. *Феодосиевы стены. Построенные в пятом веке для защиты от варваров, в эпоху игры они оказались бесполезными: в 15 веке османцы пробили стены пушечными ядрами и захватили Константинополь. В современном Стамбуле все еще можно найти фрагменты стен.*
4. *Константинополь жил в первую очередь за счет морской торговли.*
5. *Надеемся, Эцио сможет залезать на пальмы и отвлекать врагов кокосами.*
6. *После шикарной архитектуры Рима из Brotherhood, Revelations удивляет деревянными избушками Константинополя.*
7. *Хукблэйд, похоже, заменит второй нож.*
8. *Корзинок с коврами мы в Brotherhood не видели.*

1

2

3

Автор:
Дмитрий Рубанов

STARCRAFT 2: HEART OF THE SWARM

ЗЕРГИ НАНОСЯТ ОТВЕТНЫЙ УДАР

- **ЖАНР:** Strategy
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Blizzard Entertainment
- **РАЗРАБОТЧИК:** Blizzard Entertainment
- **ИНТЕРНЕТ:** eu.battle.net/sc2/ru
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2012 год

У игр от компании Blizzard есть отличительная черта – все они, вне зависимости от жанра, продаются какими-то запредельными тиражами. Вот, к примеру, StarCraft 2 только за первый месяц после релиза была куплена более трех миллионов раз. Результатов продаж за год в свободном доступе пока нет, но вряд ли кто-то усомнится в грандиозности этих цифр. Blizzard, тем временем, никуда не торопится и обещает выпустить первое дополнение для StarCraft 2 «где-нибудь в 2012 году».

Heart of the Swarm – обширный аддон в духе Frozen Throne для Warcraft 3. Среди обещанных пунктов – полноценная кампания за зергов из 20 миссий, новые юниты, улучшенная многопользовательская часть и бесплатная модификация Blizzard DOTA. Разработчики, правда, уточняют, что в некоторых странах дополнение будет продаваться под видом и по цене полновесной игры. После ситуации с платным мультиплеером для Wings of Liberty что-то нам подсказывает, что в списке «некоторых стран» обязательно окажется и Россия.

ВСПОМНИТЬ ВСЕ

Когда-то Сара Керриган была офицером человекоподобной расы терранов и возлюбленной революционера и наемника Джима Рейнора – центрального

В одной из первых миссий Heart of the Swarm героине предстоит изрядно проредить популяцию йети на планете Колдил.

BLIZZARD DOTA

Пока Valve усердно мастерит DOTA 2, Blizzard готовит собственную версию знаменитого мультиплеерного мода. Сейчас, правда, толком не понятно, станет ли Blizzard DOTA очередной модификацией для StarCraft 2 или разрастется до отдельного проекта. Одно ясно – Heart of the Swarm и Blizzard DOTA выйдут строго одновременно.

Абатур – специалист по мутациям и верный помощник Керриган. Неудобно даже думать, каким местом разговаривает это чудесное существо.

Больше слизи, хитина и мерзости – практически негласный девиз игры.

LEGO STARCRAFT

По заголовку врезки может показаться, что до великой StarCraft добрались сотрудники студии Traveller's Tales, известные своими однотипными LEGO-играми, но, к счастью, обошлось. StarCraft и самые известные кубики в мире породнил некий Антти Хавала. Преданный фанат игры собрал из трех тысяч деталек LEGO практически действующую миниатюрную модель боевой «Баньши». Получившаяся игрушка умеет вертеть пропеллерами, светить фарами, но не летает и вооружения, увы, не несет.

STARCRAFT 2: HEART OF THE SWARM – ПОЖАЛУЙ, ГЛАВНАЯ СТРАТЕГИЧЕСКАЯ ИГРА БУДУЩЕГО ГОДА.

ТЕМ ВРЕМЕНЕМ В WINGS OF LIBERTY

Недавно Blizzard выпустила для StarCraft 2 несколько совершенно бесплатных официальных модов. Модификация StarJeweled представляет собой головоломку со сбором драгоценных камней. Aiur Chef – необычный симулятор повара, где главное занятие – поиск продуктов. Наконец, Left 2 Die – пародия на известный кооперативный шутер Left 4 Dead. Игроки объединяются в команду и вместе отстреливают орды зергов.

персонажа Wings of Liberty. В результате предательства Арктаруса Менгска, Керриган попала в плен к зергам. Зерги превратили бывшую участницу спецотряда «Призраков» в могущественное и злобное существо – Королеву Клинков. Позже Керриган пошла против своих создателей и провозгласила себя единоличной повелительницей роя.

Wings of Liberty закончилась полным поражением зергов. Джим Рейнор воспользовался древним артефактом, под воздействием которого Королева Клинков вновь обрела облик Сары Керриган. На последней минуте герой, как полагается, унес возлюбленную в закат. Занавес, титры. Скупой пресс-релиз утверждает, что Керриган лишилась памяти и былого могущества. Остатки роя разлетелись по окрестным планетам сектора Копрулу, где их под шумок подмяла под себя мать стаи За'гара.

Дальнейшие события покрыты тайной. Судьбы Джима Рейнора, Доминиона в целом и Менгска в частности неизвестны. Понятно лишь то, что терранам в сценарии Heart of the Swarm отведена второстепенная роль. Чего нельзя сказать о зергах. Из первых миссий, которые Blizzard демонстрировала весной журналистам в головном офисе, следует, что у Керриган осталась часть способностей Королевы Клинков и что она вновь собирает армию. Основной вопрос грядущего продолжения – зачем? Зная Blizzard, можно с уверенностью сказать, что до релиза ответа мы, скорее всего, не получим. Разработчики отмалчиваются, а на любые вопросы о подробностях сюжета отвечают дежурной фразой «Heart of the Swarm будет такой же крутой и эпичной, как Wings of Liberty».

СОЛДАТ КЕРРИГАН

Подробностей мультиплеера пока нет: во время первой демонстрации разработчики раскрыли только некоторые подробности сюжетной кампании. В целом, по уверениям разработчиков, в дополнении будет гораздо больше нелинейности, прокачки и непростых решений. Керриган сможет путешествовать от одной планеты к другой при помощи огромного летающего зерга, Левиафана. Структура интерфейса Heart of the Swarm несколько отличается от того, что мы видели в Wings of Liberty. В новой игре не будет привычных кают. Переме-

Разработчики обещают добавить в игру новых спецэффектов. Системные требования при этом останутся на прежнем уровне.

щаться между желудком и селезенкой Левиафана – как-то странно и негигиенично. Общение с советниками происходит прямо на поверхности органического корабля.

Советников, кстати, двое. Абатур открывает доступ к специальной комнате эволюции, где ближе к концу кампании будет представлен весь ассортимент зергов. В ходе каждой миссии Керриган начисляется мутаген. Вещество можно потратить на улучшение того или иного типа юнитов. Повысить зубастость Ультралиска или скорость Зерлинга – теперь не проблема. Велика вероятность, что в игре появятся и новые юниты. Например, Дефайлер из StarCraft: Blood War.

Керриган будет присутствовать на поле боя почти в каждом задании Heart of the Swarm. Соответственно, немало внимания разработчики собираются уделить прокачке самой главной героини. За успехи и подвиги Керриган получит несколько так называемых очков заражения и апгрейд основных атрибутов типа скорости и здоровья. В игре обещано четыре отдельные ветки навыков. На данный момент известно лишь о ветвях Spec Ops с пси-способностями и Corruption с различными фокусами зергов.

«ПРОДОЛЖЕНИЕ ПОЗВОЛИТ ВЗГЛЯНУТЬ НА СОБЫТИЯ ВСЕЛЕННОЙ STARCRAFT ПОД ДРУГИМ УГЛОМ».

АЛАН ДАБИРИ, ВЕДУЩИЙ ПРОГРАММИСТ STARCRAFT 2

СЛИВ ЗАСЧИТАН

В декабре 2010 года в Сеть просочился любопытный ролик. Недоделанное видео без текстур, лицевой анимации и с кучей технической информации в кадре продемонстрировало эффектную расправу Керриган над Арктарусом Менгском. После того как Blizzard удалила ролик с YouTube, по Интернету моментально пошли слухи об утечке концовки Heart of the Swarm. Возможно, так оно и есть, вот только почему Керриган выглядит как Королева Клинков? По другой версии, в Сети оказался возможный вариант финала Wings of Liberty.

Поначалу воевать придется против своих – не все зерги в восторге от нового облика бывшей Королевы Клинков.

StarCraft 2 можно долго и безнаказанно ругать за мультяшность и угловатость, но ведь все равно красиво!

ПИТОМЦЫ

Несколько юнитов зергов и варианты их модификаций.

ТАРАКАН (ROACH)

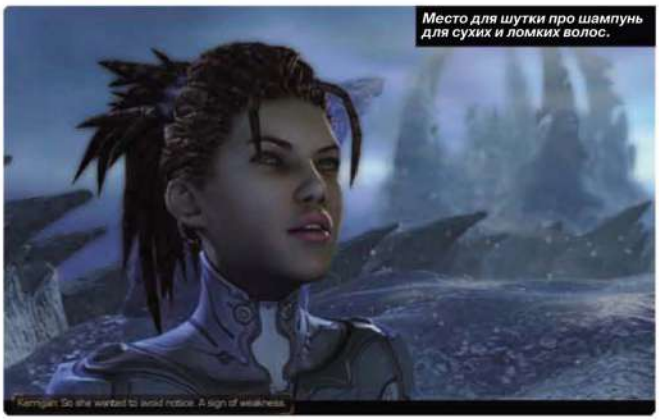
Быстрый юнит с ускоренной регенерацией, способный атаковать исключительно наземные цели. В комнате эволюции Тараканам будут доступны бонусы вроде хитинового панциря, ускоренного восстановления здоровья и увеличения наносимого урона. Таракан имеет две ступени развития – Грабитель и Кровопийца.

ЗЕРЛИНГ (ZERLING)

Стайные зверьки, обычно атакующие большой компанией. Дешевое и эффективное пушечное мясо. Среди улучшений – увеличение скорости передвижения, мгновенное появление из личинок и шансы на превращение трупика Зерлинга в двух мелких Брудлингов после смерти. Улучшенные версии юнита – Свормлинг и Раптор.

ГИБЛИНГ (BANELING)

Родственники простых Зерлингов. Наземные юниты-камикадзе весьма мерзкого вида. Среди улучшений – увеличение скорости, радиуса поражения и замедление выживших жертв. Мутаген позволит прокачать Гиблинга до Сплиттерлинга и Горджлинга.


Место для шутки про шампунь для сухих и ломких волос.

Поскольку Керриган напрочь отшибло память, то восстанавливать картину произошедшего девушка будет со слов советницы Изши.

ЛЕД И ПЛАМЕНЬ

Первая демонстрация Heart of the Swarm включала в себя две диаметрально противоположные карты. Одна – морозный Калдир, очень напоминающий Нордскол из World of Warcraft. Другая – Чар, основательно разрушенный в последних миссиях Wings of Liberty.

Пробежка по Калдиру дарит совершенно новые ощущения. Вокруг льды, дикие йети и метель, которая здорово отвлекает от происходящего на экране. Каждые несколько минут температура достигает критического минимума, и подконтрольные юниты на некоторое время превращаются в ледяные статуи. Абатур предлагает Керриган собрать десять образцов ДНК местных йети, чтобы привить юнитам иммунитет к холоду. Во второй половине задания отряд Керриган натыкается на превосходящие силы протоссов. Умело замораживая врагов, Саре удается крепко наподдать незваным гостям и успешно вернуться на Левиафан.

Чар – царство выжженной земли, огня и лавы. Здесь обосновалась самозванка За'гара. Задача Керриган – захватить 100 яиц зергов быстрее конкурентки, сколотить армию и отправить незваную преемницу в отставку. Единственное, что требуется от игрока, – расторопность.

МОДЕРНИЗАЦИЯ КОРЕИ

Южная Корея – страна, где StarCraft, без шуток, практически религия. Причем однопользовательская часть игры интересует корейцев постольку поскольку, зато в мультиплеер здесь играют почти с пеленок. В стране с конца девяностых проводятся крупные турниры и важные конференции. Разумеется, азиатский рынок – один из самых приоритетных для Blizzard. Под давлением властей разработчики даже вырезали из местной версии сцены курения и распития героями спиртного. Поначалу корейцы встретили StarCraft 2 довольно прохладно. К началу 2011 года на сиквел перешло менее пяти процентов киберспортсменов. Недавно ситуация сдвинулась с мертвой точки: о переходе на вторую часть StarCraft объявили сразу несколько сильнейших корейских игроков.

ВОЗВРАЩЕНИЕ КОРОЛЕВЫ

StarCraft 2: Heart of the Swarm – пожалуй, главная стратегическая игра будущего года. Сложно спорить с тем, что Blizzard делает игры очень, очень долго. Но, в конце концов, еще сложнее спорить с тем, что Blizzard делает исключительно шедевры. ■

ВЗГЛЯД ИЗНУТРИ

До релиза StarCraft 2 остается почти год, а разработчики уже демонстрируют практически финальные варианты основных экранов игры.

Окно выбора миссии. В версии, которую разработчики показывали журналистам, представлены планеты Калдир и Чар. На каждой, судя по всему, будет по три задания.

Внешняя поверхность корабля-монстра Левиафана – аналог кают-компании в Wings of Liberty. Здесь можно пообщаться с советниками, после чего перейти к текущей миссии. Заметьте, что задний фон меняется в зависимости от планеты, на которой в данный момент находится Керриган.

Панель прокачки героини с четырьмя вариантами развития. Назначение двух нижних веток – пока секрет.

Комната эволюции – что-то вроде ангара из прошлой StarCraft 2. Тут можно существенно модифицировать собственную армию при помощи мутагена.

Автор:
Кирилл Перевозчиков

NEED FOR SPEED: THE RUN

NEED FOR SPEED СХОДИТ С УМА. НОВАЯ ЧАСТЬ – НА ДВИЖКЕ BATTLEFIELD 3 И С ПЕШИМИ ЭПИЗОДАМИ

- **ЖАНР:** Racing/Arcade
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **РАЗРАБОТЧИК:** EA Black Box
- **ИНТЕРНЕТ:** www.needforspeed.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 15 ноября 2011

Анонс Need for Speed: The Run случился несколько раньше запланированного – произошла маркетинговая утечка, в Сеть попало изображение коробки с игрой. Electronic Arts сдержанно подтвердили и так очевидное: осенью нас ждет очередной Need for Speed. Показ игры на лосанджелесской выставке E3 2011 окончательно раскрыл все карты: это, определенно, будет самая нестандартная Need for Speed со времен основания сериала.

ОТЦЫ АНДЕРГРАУНДА

На этот раз разработкой занимается студия EA Black Box, которая «вела» серию с 2002 г., исправно выпуская по новому Need for Speed каждый год. Окончательно такая схема доказала свою нежизнеспособность в 2008 году – откровенно позорный Undercover сильно подпортил репутацию студии. EA были вынуждены принять стратегическое решение: не выпускать в следующем году новый, наспех сделанный сиквел, а отдать разработку следующей части Criterion Games – и тем за два года удалось сочинить блестящую Need for Speed: Hot Pursuit. Чем же все это время занималась EA Black Box? Теперь мы знаем ответ.

БЕГИ, КРОЛИК, БЕГИ

Самое, гм, шокирующее открытие Need for Speed: The Run – не то, что игра создается на убердвижке Frostbite 2.0 от третьего Battlefield (этого, если честно, почти не было видно в показанной во время выставки консольной версии), и даже не то, что в игре не будет гонок как таковых, только бесконечный забег с одного конца континента на другой. Самое впечатляющее (и

В демонстрации геймплея главный герой управлял последним поколением Ford Mustang.

Знакомьтесь, это Джек. Джека очень не любят копы.

неоднозначное) нововведение – возможность в предусмотренные сюжетом моменты выбегать из машины и управлять главным героем посредством Quick Time Events (то есть, нажимая на определенные кнопки в нужное время). В E3-демонстрации это выглядело так: после краткого заезда по ослепительному ночному мегаполису игрок натыкался на полицейский кордон и, вместо того чтобы лихо протаранить заграждения, разворачивался и выбегал из машины. Преследование продолжалось по крышам, живо напоминая о Heavy Rain для PlayStation 3, – в определенный момент игрок таки отрывался от погони и угонял полицейскую машину, чтобы побыстрее выбраться из города.

ЕСТЬ ВОПРОСЫ

Разработчики клянутся, что таких моментов в игре будет не больше десяти процентов от общего хронометража – что ж, если так, то пешие эпизоды в Need for Speed: The Run выглядят скорее свежо, чем пугающе. Такие моменты должны помочь игре выдерживать сумасшедший темп непрекращающейся погони. В демке главный герой, едва завладев полицейским автомобилем, сразу же попадает под огонь вертолета: камера взмывает вверх, чтобы нам удобнее было уворачиваться от пятна прожектора. Город открытым совсем не кажется: игра тут и там создает искусственные препятствия, которые мешают свернуть, так что маршрут всегда один – прямо, навстречу спецэффектам. Последние, благодаря сертифицированному движку, выглядят хорошо: огни ночного Чикаго отражаются на влажном асфальте, автомобили по детализации соответствуют той высокой планке, которую задали Criterion в своей Hot Pursuit. Некоторые опасения, как обычно, вызывает физика транспортных средств – хотя разработчики обещают, что этому аспекту было уделено много внимания и что движок Frostbite 2.0 как никакой другой позволяет им соблюдать тонкий баланс между реализмом и удовольствием от игры.

НЕЛЕГАЛЬНЫЙ АВТОПАРК

Машины в игре, как заведено в Need for Speed, все лицензированные. На настоящий момент заявлены Audi R8 Coupe, Ford Shelby GT500, Porsche 911 GT2, BMW E92 M3 GTS и McLaren MP4-12C – со временем список обязательно пополнится, так что недостатка суперкаров в The Run не будет. А вот будут ли эти машины биться хотя бы минимально, как в Hot Pursuit, – вопрос все еще открытый. Наш прогноз – да, будут, но ровно настолько, насколько позволят условия лицензирования реальных автомарок. Все-таки редкий производитель захочет видеть свои машины разбитыми вдребезги. А красивые аварии – это прерогатива серии Burnout (мы почему-то уверены, что в Criterion сейчас занимаются разработкой следующей части сериала). В The Run же обещают взамен максимальное разнообразие игровых ситуаций: здесь, помимо обычных погонь с участием полиции, вертолетов и гонщиков-конкурентов, будут и участки с экстремальными погодными условиями, и самые неожиданные места Северной Америки.

Джек расправляется с копами посредством Quick Time Events.

ЭТО БУДЕТ ПЕРВАЯ NEED FOR SPEED, ДЕЙСТВИЕ КОТОРОЙ БУДЕТ ПРОХОДИТЬ В РЕАЛЬНЫХ ГОРОДАХ.

Машины выглядят неплохо, но до фотореалистичных красот Forza и Gran Turismo им далеко.

ГЕОГРАФИЯ ПОГОНИ

300 километров дорог – именно столько составляет расстояние от западного побережья США до восточного. Из локаций подтверждены Лас-Вегас, Сан-Франциско, Чикаго, Денвер, Нью-Йорк – а также все, что между ними. Стоит заметить, что это будет первая игра Need for Speed, действие которой будет проходить в реальных городах. Раньше разработчики предпочитали придумывать вымышленные локации, вроде той же Seacrest County из Hot Pursuit.

На этом доступная о The Run информация стремительно заканчивается: из показанных десяти минут игры рано делать какие-то далеко идущие выводы. Да, наличие Quick-Time Events удивляет и слегка настораживает, а новый движок не очень похож на тот, что мы видели в Battlefield 3. Но, с другой стороны, игра вряд ли повторит печальную судьбу Need for Speed: Undercover – у EA Black Box было достаточно времени, чтобы исправить свои старые ошибки и не наделать новых. Гонка от одного побережья США до другого? Это как минимум оригинально. ■

AUTOLOG

От новой Need for Speed стоит ждать, прежде всего, возвращения патентованной системы Autolog – игра будет скрупулезно подсчитывать ваши успехи, сравнивать их с таблицами рекордов в Интернете и деликатно предлагать побить рекорды друзей. Никаких новых подробностей о функциональности Autolog разработчики, впрочем, не сообщают. Молчат EA Black Box и о мультиплеере, который пришелся бы очень кстати, – хотя мы думаем, что его ждать очень даже стоит, учитывая долгую многопользовательскую историю серии.

Автор:
Денис Кублицкий

BROTHERS IN ARMS: FURIOUS 4

ИРОНИЧНЫЙ КООПЕРАТИВНЫЙ ШУТЕР, НЕ ИМЕЮЩИЙ НИЧЕГО ОБЩЕГО С BROTHERS IN ARMS

- **ЖАНР:** First-Person Shooter
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Ubisoft
- **РАЗРАБОТЧИК:** Gearbox Software
- **ИНТЕРНЕТ:** www.brothersinarms-game.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** весна 2012

Дышите глубже. В новой игре сериала Brothers in Arms не будет сержанта Бэйкера, 101-й «воздушной» и душещипательных моментов. Furious 4 – вообще не тактический шутер а, как это сейчас модно, кооперативный экшн со стилизованной картинкой и четверкой ярких героев. Сеттингом Furious 4 напоминает тарантиновских «Бесславных ублюдков», геймплеем – Borderlands и Bulletstorm, «серьезностью» – Сэма.

Представители Gearbox и Ubisoft обещают в будущем вернуться к «классической» Brothers in Arms и закончить историю 101-й дивизии, и что Furious 4 – не перезапуск сериала, а проба пера в несколько ином жанре. Это мягко сказано – кроме Второй Мировой и заголовка у игр нет ничего общего. Канул в небытие и драматичный сюжет о храбрости и самопожертвовании. История о четырех солдатах, которые решают убить Гитлера, априори не может быть серьезной. Особенно когда вояки прут напролом, брутально уничтожая всех на своем пути.

Жестокость в игре зашкаливает. Причем жестокость бессмысленная.

FURIOUS 4 DEAD

Играть можно как вчетвером, так и меньшей компанией – в этом случае оставшимися бойцами будет управлять компьютер. Образы солдат, очевидно, навеяны Team Fortress 2. Не в том смысле, что здесь такие же классы персонажей, нет. Но общее впечатление складывается такое: пытаясь создать запоминающиеся типажи, авторы игры пришли к тому, что мы видели уже тысячу раз. Здоровяк Montana вооружен пулеметом и в ближнем бою полагается на кирку и бензопилу. Техасский ковбой Crockett поджаривает фашистов из огнемета и оклеймливает раскаленным клеймом для скота. Шотландец Stitch испытывает тягу ко всему электрическому – горе тому нацисту, до которого дотянется самодельный электрошокер. А коренной индеец Chock, к гадалке не ходи, орудует томагавками и, конечно же, носит ирокез. Внешний вид «бесславной» четверки вообще соответствует и символизирует – не скатываясь в чрезмерную мультяшность, но избегая излишней реалистичности. Художникам Gearbox удалось создать запоминающихся персонажей, которые отлично смотрятся на ярких уровнях, где постоянно что-то взрывается, взлетает на воздух или скромно горит. Судя по локации, продемонстрированной на E3, в ход пойдут все клише жанра. В течение одной лишь миссии бравая четверка завалится в паб во время Октоберфеста, чтобы поджарить бюргеров вместе с поедаемыми ими сарделькаами, пробежится по парку аттракционов, сразится с боссом-вертолетом и генералами немецкой армии, снаряженными джетпаками, полюбуется на парящий вдалеке цеппелин и между делом прольет реки крови. Здесь авторы вообще меры не знают – потоки кетчупа забрызгивают монитор и щедро орошают пол и стены. Как минимум рейтинг 17+ игре обеспечен. В этом есть определенная ирония: взрослая аудитория предпочла бы прочесть новую страницу приключений Бэйкера со товарищи.

Если задуматься, то со времен Doom бензопила из культового оружия стала лишь одним из обыкновенных. Изменит ли это Furious 4?

Видимо, за совместную экзекуцию врагов опыта будут давать больше. Электрогазофикацию в массы!

НА БЕРЛИН!

За уничтожение врагов, желательно как можно более изощренными способами (и в этом плане игра больше всего напоминает Bulletstorm), герои получают опыт. Прокачаться позволяют также мини-задания и поиск плакатов, обещающих награду за убийство той самой четверки, – «экспа» выдается после осквернения листовок. Для этого каждый из героев должен нанести по плакату удар оружием ближнего боя, а вовсе не то, что вы, наверное, подумали после игры в Duke Nukem Forever.

Судя по всему, у персонажей будет множество интересных умений, но на выставке было показано только то, как Montana совершенствует ловушки на медведя, прикрепляя к ним гранаты. Оказаться в капкане – доля незавидная, и увидев «лимонку» с вырванной чекой, фашисты вовсе впадают в полный ступор. Впрочем, ждать от врагов каких-то осмысленных и неожиданных действий глупо. Как и Borderlands, новый проект Gearbox обещает стать виртуальным тиром, где с друзьями можно будет отдохнуть темным зимним (весенним, летним – точная дата выхода игры пока неизвестна) вечером. Способствует этому и виртуальный рассказчик, комментирующий происходящее на экране. Он же вкратце описывает боевую обстановку и перечисляет цели миссии, хотя большая красная стрелка с надписью «Уничтожьте это» справляется с задачей «просвещения» куда лучше. Пожалуй, у Furious 4 есть шансы – она доводит идиотизм до абсурда, приближаясь к той отметке, когда трэш перестает оставаться просто трэшем, а превращается в нечто гротескно-грандиозное. Возможно, это всего лишь Borderlands в новой обертке, а мы никогда не простим Gearbox выбор названия и будем ждать продолжения Hell's Highway, у спин-оффа есть одно, пусть и скромное, преимущество – отсутствие на горизонте других подобных проектов. Чего-чего, а такой клоунады на PC давненько не было. И мы догадываемся, в какой стране эта игра не выйдет. Verstehe, ja? ■

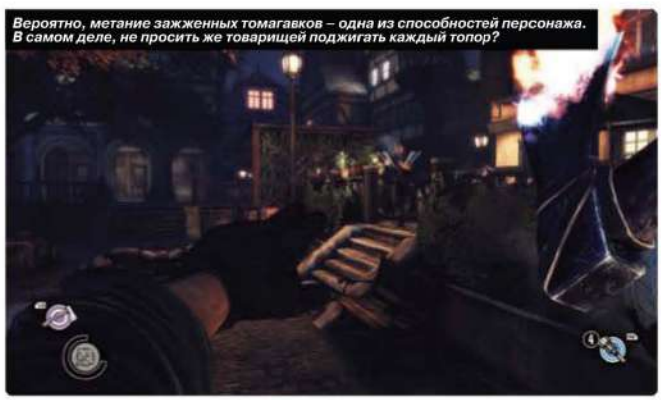
ОБМАНУТЫЕ ОЖИДАНИЯ

Не прошло и пяти минут после публикации трейлера Furious 4, как Интернет заполнился гневными сообщениями фанатов. Действительно, зачем Gearbox и Ubisoft приплетать к Brothers in Arms игру, которая не имеет с предыдущими ничего общего? Провалится – на сериале можно ставить крест. Окажется успешной – в свою очередь поклонники Furious 4 поднимут вой после анонса «канонического» продолжения. В общем, зачем мешать теплое с мягким, мы так и не поняли. Хорошо хоть «Tom Clancy's» перед названием не приписали.

«ЭТО АБСОЛЮТНО НОВЫЙ ПОДХОД К ВОЕННЫМ ИГРАМ, НОВЫЙ ВЗГЛЯД НА ВТОРУЮ МИРОВУЮ. ИГРА ОБ ОСОБЕННОМ ОТРЯДЕ СОЛДАТ, И ЭТИ РЕБЯТА ХОРОШО ВЫПОЛНЯЮТ СВОЮ РАБОТУ».

РЭНДИ ПИТЧФОРД (RANDY PITCHFORD), ПРЕЗИДЕНТ GEARBOX

Без сбивания вертолетов не обходится ни один мейнстрим-шутер. Странно, что «вертушка» всего одна. Зато с двумя несущими винтами.


Вероятно, метание зажженных томагавков – одна из способностей персонажа. В самом деле, не просить же товарищей поджигать каждый топор?

Помимо врагов с джетпаками, будут и щитовики. Глядишь, и «огромных человекоподобных» приплетут.

Автор:
Илья Черных

FAR CRY 3

ТРОПИЧЕСКИЙ ОСТРОВ ИЗ 1-Й ЧАСТИ + КУРС НА ВЫЖИВАНИЕ И РЕАЛИЗМ ИЗ 2-Й = FAR CRY 3

- **ЖАНР:** First-Person Shooter
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Ubisoft
- **РАЗРАБОТЧИК:** Ubisoft Montreal
- **ИНТЕРНЕТ:** far-cry.ubi.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2012

Серия Far Cry начала свою жизнь в лучших традициях шутеров от первого лица: оригинальная Far Cry была очень красивой демонстрацией технологии с дурацким сюжетом и крайне несбалансированной боевой частью. Из сиквела совсем другие люди сделали целый роман, который оказался не по зубам большинству игроков (да чего уж там, и критиков), и с оригиналом его роднило название; третья часть – традиционный «перезапуск франчайза», который должен все решить. Что именно? Сейчас узнаем.

Джунгли, останки самолета времен Второй мировой, океан и горы на горизонте – Far Cry снова с нами!

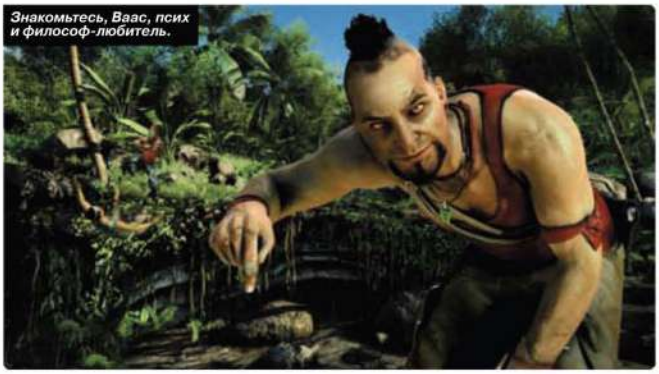
ЦИТИРУЯ КЛАССИКУ

Официальная аннотация прочит в качестве места действия некий отдаленный остров, где населению плевать на Женевские конвенции, а власть сосредоточена в руках не очень адекватных, но хорошо вооруженных людей. Герою по имени Джейсон Броуди предстоит вырваться из плена, установить местонахождение своей подруги, перестрелять большую часть местных жителей и ответить на крайне остро стоящий в этой части планеты вопрос: что такое безумие? До недавней E3 об игре было мало что известно: сценарист второй части пускал пыль и туманно намекал на Африку с Антарктидой; приставочные журналисты обещали релиз и новый приступ малярии в 2011 году; немецко-турецкие отцы серии, посмеиваясь, выпускали Crysis и Crysis 2. На E3 игру не просто представили – вместо скупой нарезки из игровых и не очень моментов публике показали почти 8 минут игрового процесса. Вы уже наверняка видели этот блестяще поставленный ролик, давайте же сравним наблюдения.

ТРЕТИЙ РАЗ ВСЕ РЕШАЕТ

Итак, «движок» прежний – Dunia. То есть замечательная и буйная растительность, умопомрачительная вода, ро-

Абориген в традиционной обстановке.


Знакомьтесь, Ваас, псих и философ-любитель.

Местные жители пресекли попытку угнать вертолет.

«МЫ НЕ ХОТИМ ПОДСОВЫВАТЬ ВАМ АРХЕТИПЫ. МЫ ХОТИМ ПОКАЗАТЬ ВАМ ЖИВЫХ ЛЮДЕЙ».

ДЖЕЙСОН ВАНДЕРБЕРГ, ГЛАВНЫЙ СЦЕНАРИСТ FAR CRY 3.

скошнейшие рассветы и закаты, коекакая физика и, конечно же, огонь. Хотя главный дизайнер в серии выставочных интервью и говорит, что по многим причинам от симуляции распространения огня команда отказалась. Зато дописана поддержка Direct X 11, которая, по доброй традиции серии, заставит ваши ПК молить о пощаде. Не в пример первой и даже второй части в Far Cry 3 нас с Джейсоном ждет множество заскриптованных событий, что, с одной стороны, возмутительно и душит мифическую «свободу игрока». А с другой – экстремальный отдых на тропическом острове становится гораздо интересней, когда аниматоры натренированы красиво гибнуть от удачно проведенного мистером Броуди удушающего приема или метательного ножа. Кстати, про приемы: заметьте, враг теперь не обладает орлиным взглядом или чутьем раненого зверя, наконец-то скрытный штурм укрепрайона возможен и в Far Cry.

С оружием и боевой выкладкой ситуация не изменилась: герой по-прежнему способен взять на дело нож, гранаты, пистолет или пистолет-пулемет, автомат или снайперскую винтовку, ну и что-нибудь потяжелее, вроде гранатомета или ручного пулемета. Зато теперь оружие не ломается, не клинит и не пачкается – удобно. Никуда не делись и средства передвижения: в демке засветились некий четырехдверный внедорожник, лодки и самое интересное – вертолет. Плюс отчего-то любимые в современных боевиках скоростные спуски на тросах. «Вертушка» в показанной версии, к сожалению, неуправляема, но мало ли, может еще дадут. То есть в целом механика на месте, и это главное: боестолкновения в Far Cry – по-прежнему одни из лучших в жанре. И еще о свободе: куда попало сразу не пустят. Опять же, пока не ясно, как нас ограничат в перемещениях, может быть, по примеру GTA, хотя логично предположить, что раз война мистера Броуди идет где-то посреди Тихого океана, а прибрежные воды завалены трупами мирных жителей, дорогу к соседнему острову вполне могут преградить стаи акул.

АБОРИГЕНЫ

О них известно мало. Демоверсия знакомит с невнятными, но вооруженными людьми в масках, повадками и внешним видом напоминающими сомалийских пиратов. За исключением их колоритного лидера по имени Ваас, раз за разом повторяющего сентенцию о безумии, приписываемую, между прочим, Альберту Эйнштейну. Против туристов Ваас и компания воюют на совесть, но Джейсону они, понятно, не соперники: наш герой явно прошел КМБ. Причина агрессии местных жителей (как и мотивы появления мистера Броуди и других мирных жителей на острове) неизвестна, но очень хочется верить, что это не последствия каких-нибудь военных экспериментов с суперсолдат: давайте признаем, что первый Far Cry был хорош ровно до момента появления всех этих мутировавших обезьян.

Тем не менее, диких зверей в какомто виде мы все-таки встретим (птицы, которых спугнул герой в самом начале, выглядят отлично). В общем, судя по анонсу, под конец света по майанскому календарю нас ждет отличный боевик, в который особенно приятно играть зимой: тропики в Far Cry всегда были очень убедительные. ■

Пираты заехали на рынок.

СОБИРАТЕЛЬСТВО

За каждое убийство Джейсон получает опыт, и это еще одна новинка в серии. По этому поводу на официальном форуме игры уже идут нешуточные споры: поборники реализма требуют, чтобы все эти циферки можно было отключить, преданные поклонники разработчиков вразумляют мечтателей… Тем временем о том, зачем нужен этот опыт и какие навыки можно развить у нашего героя, нет решительно никакой информации. Разработчики утверждают, что всем понравится, верим. А еще верим, что «песочница» выйдет по-настоящему обширной: те же разработчики обещают способы быстрого перемещения по местам боевой славы (вертолет?). А еще Джейсон не гнушается мародерством, и собирает он с трупов не только привычные боеприпасы и оружие, но и SD-карты памяти. Вероятно, для чудо-фотоаппарата.

Автор:
Егор Антоненков

TOM CLANCY'S GHOST RECON: FUTURE SOLDIER

НОВАЯ ЧАСТЬ «ПРИЗРАКОВ» – ЕЩЕ ВЕСЕЛЕЕ, ЕЩЕ ГЛУПЕЕ

- **ЖАНР:** Third-Person Shooter
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Ubisoft
- **РАЗРАБОТЧИК:** Ubisoft Paris и Ubisoft Red Storm
- **ИНТЕРНЕТ:** http://ghostrecon.uk.ubi.com/
- **ДАТА ВЫХОДА:** март 2012

Год назад Ubisoft показала первый трейлер Ghost Recon Future Soldier. В нем «Призраки» появились из ниоткуда посреди Москвы, за две минуты положили взвод местных ультранационалистов и так же в никуда исчезли. Этого хватало, чтобы понять, что игру надо купить сразу в первый день продаж.

Потом Future Soldier привезли на E3 2010, где мы увидели несколько геймплейных эпизодов игры. Бесшумная вылазка с обходом патрулей и прочим пацифизмом заканчивалась интенсивнейшей перестрелкой с падением вертолета и постоянными перебежками от укрытия к укрытию. Тут фанаты Ghost Recon забили тревогу – почему их умный тактический шутер превратился в гибрид Gears of War и Modern Warfare? В течение года Ubisoft молчала и показала переработанную версию Future Soldier только на E3 2011.

КАК БЫ ТАКТИЧЕСКИЙ ШУТЕР

На дворе недалекое будущее, земной шар опять в опасности из-за злых русских, и только вооруженный до зубов отряд «Призраков» может что-то изменить. Игра делает упор на технологии будущего – представители Ubisoft и Red Storm постоянно хвалятся, что знают о секретных военных разработках, и все футуристические гаджеты из игры имеют под собой реальную основу. На деле все выглядит так, будто разработчики пересмотрели «Хищника» и наконец-то поиграли в Metal Gear Solid 4.

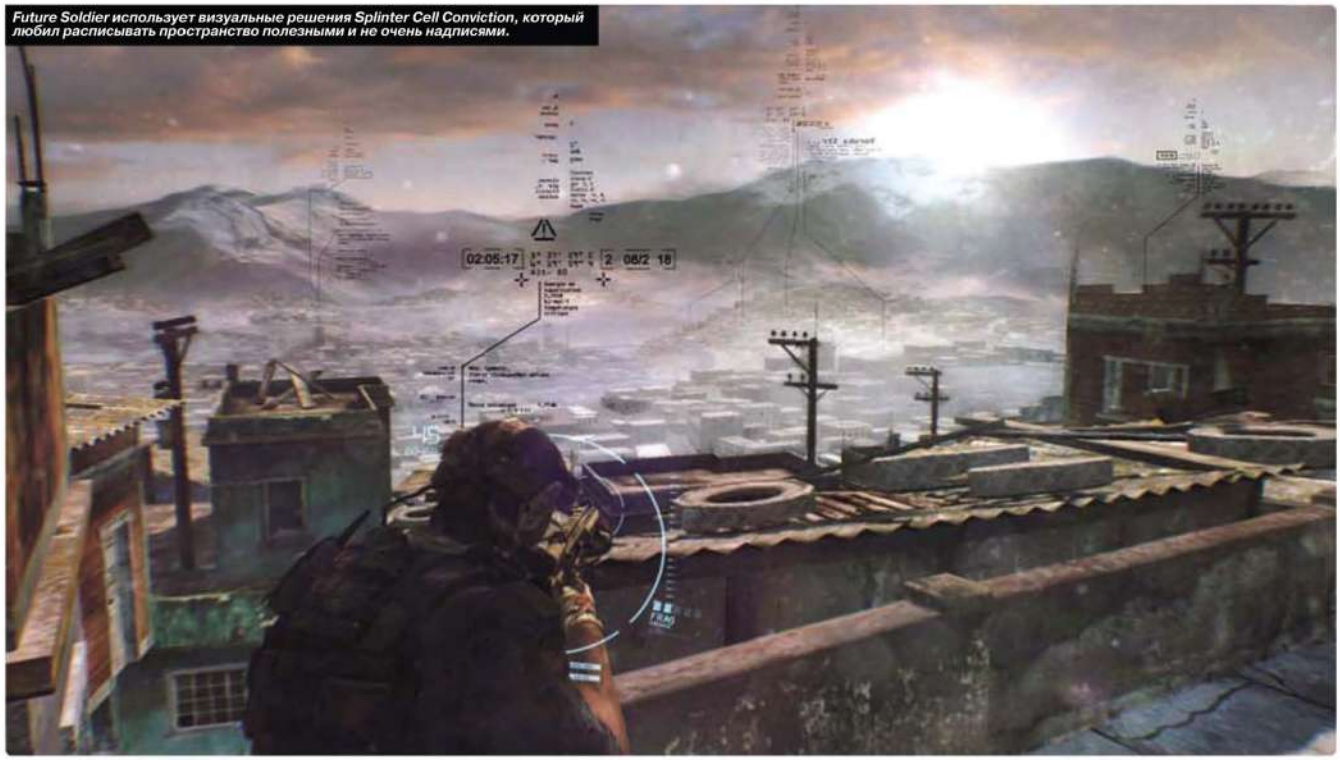
На выставке Ubisoft демонстрировала миссию по эвакуации агента ЦРУ в Нигерии: допросив офицера в местной деревушке, «Призраки» отправились искать заложника в портовых контейнерах. Future Soldier не пытается удивлять: немного нововведений здесь, немного там. Так, любители командной работы оценят систему synchronized kill: игрок размечает цели для бойцов, выбирает жертву себе – и после его выстрела весь отряд нажимает на спусковой крючок. Новый трейлер Future Soldier целиком посвящен этому трюку – судя по нему, при правильном использовании эта система поможет нам сровнять с землей пару домов за несколько секунд.

Другое нововведение – cover swap. Ubisoft упростили систему укрытий: теперь мы просто указываем «призраку» точку, в которую ему надо попасть, после чего он сам бежит туда и прячется. Cover swap ускоряет процесс смены укрытий, в результате чего позиционные бои становятся интересней. И никакой войны с клавиатурой.

Когда «Призраки» нашли заложника, им сразу же свалились на голову заскриптованные нигерийские наемники в количестве, характерном для игры Serious Sam. Здесь Ubisoft показали еще одну новую фишку: сопровождая заложника, каждый «Призрак» отвечает за свою зону обстрела в 90 градусов – и в эти моменты Future Soldier похож на рельсовый тир House of the Dead. Это не самое лучшее сравнение для тактического шутера, но кооперативному режиму на 4-х игроков такие вставки вполне подойдут.

ПУШКИ И ПУЛИ

Мы уже знакомы с некоторыми гаджетами «Призраков». Это, во-первых, оптический камуфляж Хищника, которым уже никого не удивишь. А во-вторых, компактная система «Град», которая в прошлогоднем трейлере вылезла прямо из-за плеча «призрака» и уничтожила танк. К наземному роботу с пулеметом присоединился летающий: микроскопический вертолет парил над полем боя и отмечал цели отряду.



Future Soldier использует визуальные решения Splinter Cell Conviction, который любил расписывать пространство полезными и не очень надписями.

КАЖДУЮ ПУШКУ МОЖНО РАЗОБРАТЬ НА ЧАСТИ И СОБРАТЬ В НОВОЙ КОМПЛЕКТАЦИИ – UBISOFT ЗАЯВЛЯЕТ О 20 МИЛЛИОНАХ РАЗЛИЧНЫХ КОМБИНАЦИЙ.

Но все это мелочи по сравнению с отдельным меню Gunsmith – мечтой любого оружейного фанатика, который понимает, чем одна система отвода пороховых газов отличается от другой. Future Soldier предоставляет полную свободу в модификации оружия. Каждую пушку можно разобрать на части и собрать заново, уже в новой комплектации – Ubisoft заявляет о 20 миллионах различных комбинаций. Тот, кто не хочет копаться в мелочах, может оптимизировать оружие под определенные потребности, например, ближний бой. Получившиеся стволы можно сразу же протестировать на виртуальном полигоне (передаем еще один привет Metal Gear Solid и его VR-Missions). Тут надо отметить, что для большей зрелищности Ubisoft демонстрировали Gunsmith через Kinect для Xbox 360 – от жестов руками и голосовых команд на самом деле отваливается челюсть.

ТРАВА БЫЛА ЗЕЛЕНЕЕ

Первая часть Ghost Recon вышла в 2001 году – поставьте ее и Future Soldier рядом, и никто не заметит родства. Десять лет назад мы играли в неприветливый, угрюмый, но чертовски умный тактический шутер, в котором можно было десять минут ползти по кустам и неожиданно поймать пулю от неизвестно где скрывшегося снайпера – типичная ПК-игра, хардкорный симулятор спецназовца. За прошедшее время тактические шутеры умерли (причем еще лет пять назад, вместе с Rainbow Six Vegas), а погремушка Future Soldier теперь конкурирует с другой, вполне понятной погремушкой – Modern Warfare.
Преданным фанатам Ghost Recon все это, конечно, не понравится, но на то они и фанаты. Мы же готовим попкорн и отключаем мозг – Future Soldier выглядит многообещающе. ■

GHOST RECON ONLINE

Незадолго до E3 Ubisoft выпустила трейлер нового PC-проекта в серии – Ghost Recon Online. Информации об игре пока немного, а ролик показал нам только беспорядочную стрельбу от третьего лица в формате «стенка на стенку». Уже известно, что Ghost Recon Online будет бесплатным (точнее, free 2 play – то есть за крутые гаджеты придется платить), наш герой будет расти в уровне, прокачивать навыки и улучшать свою экипировку – но все это довольно общие слова. Релиз игры намечен на конец года.

Под конец E3-демонстрации «Призраки» скоординировали авиаудар и уничтожили два вертолета.

Автор:
Вячеслав Мостицкий

ALIENS: COLONIAL MARINES

МНОГОСТРАДАЛЬНЫЙ ШУТЕР ПРО ВСЕМИ ЛЮБИМЫХ КСЕНОМОРФОВ

- **ЖАНР:** First-Person Shooter
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Sega
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С-СофтКлаб
- **РАЗРАБОТЧИК:** Gearbox
- **ИНТЕРНЕТ:** www.gearboxsoftware.com/games/aliens/
- **ДАТА ВЫХОДА:** весна 2012 года

Касательно феномена Aliens можно привести две статистики. Первая, радостная: примерно каждый второй в мире человек сознательного возраста и трезвого ума любит «Чужих». Вторая, печальная: большинство игр по этим «Чужим» особо удачными не назовешь. А если быть точным до занудства и посчитать кроссоверы Aliens versus Predator как отдельную серию, то слово «большинство» в предыдущем предложении можно заменять на «почти все».

К счастью для нас, любителей инопланетных уродов с кислотной кровью, печальную статистику взялись исправлять разработчики из Gearbox Software, которые сейчас в поте лица трудятся над игрой Aliens: Colonial Marines. Вообще, создается впечатление, что Gearbox – студия настоящих фанатов-энтузиастов, которые без устали признаются в любви к работе, будь то Brothers in Arms или, кхм, Duke Nukem Forever, пашут по двадцать часов в сутки и называют детей в честь персонажей своих игр. Рэнди Питчфорд, исполнительный директор студии, рассказывая о Colonial Marines, не может сдержать радостной улыбки, словно делится историей о приключившейся на прошлых выходных попойке. Формально игра находится в разработке с 2001 года. Изначально над ней трудилась студия Check Six Games, но спустя некоторое время издатель Fox Interactive решил лавочку прикрыть, а игру – отменить. Это, наверное, и к лучшему – вряд ли миру нужен был еще один плохой шутер про чужих, да еще и на PlayStation 2. А вот хороший и красивый шутер про чужих на всех домашних платформах миру определенно нужен. Некую гарантию того, что в Colonial Marines визуально все действительно будет по высшему разряду, обеспечивает движок Red Ring. Это Unreal Engine 3 с внесенными Gearbox существенными изменениями. Действительно, видевшие на E3 живую демо-версию отмечают отменное качество графики и впечатляющее освещение – слегка, впрочем, ярковатое. Претензия в целом понятна – для всех тех, кто играл в чудовищно темный Alien versus Predator 2, фонарик стал роднее жены.

В Aliens: Colonial Marines, кстати, придется играть как раз за морпехов, и только за них. По сюжету, который стартует после событий третьей части фильма, спасательная группа солдат высаживается на легендарный космический корабль Sulaco. В показанной версии корабль терпит крушение на планету LV-426 – именно там происходило действие фильма Aliens. Как признался Питчфорд в одном из интервью, этот эпизод хронологически расположен где-то в середине игры, так что побродить на Sulaco нам, скорее всего, позволят. После ядерного взрыва, учиненного Рипли на LV-426 исключительно в благих намерениях, часть наземной колонии все же уцелела, а вместе с ней – и ксеноморфы.

«Я ВОРОВАЛ ИДЕИ ИЗ «ЧУЖИХ» НА ПРОТЯЖЕНИИ ВСЕЙ МОЕЙ КАРЬЕРЫ. ТЕПЕРЬ Я МОГУ ДЕЛАТЬ ЭТО ОФИЦИАЛЬНО».

БРАЙАН МАРТЕЛЬ, ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ РУКОВОДИТЕЛЬ GEARBOX

На скриншоты с игровым HUD создатели на данный момент не расщедрились. Хорошо хоть, что постановочные кадры сделаны на движке игры.

ДИНАМИЧНЫЙ КООПЕРАТИВ

О режимах мультиплеерной игры Gearbox не проронила ни слова. Зато есть информация о кооперативном прохождении сюжетной кампании: любой напарник сможет присоединиться к сеансу игры прямо на ходу – эту особенность окрестили как «drop-in – drop-out». Всего таких товарищей может быть до четырех единовременно, так что если не хотите, чтобы напряженный хоррор превратился в балаган, лучше приглашать заинтересованных людей.

Признаваясь в любви и бережном отношении к франшизе, Gearbox все же была вынуждена заняться некого рода самодеятельностью и придумать новые виды чужих. Одна из таких особей, Крашер, напоминает носорога, который топчет и бодает несчастных людей. Неизвестно, на каких еще уродов (в хорошем смысле) хватит фантазии разработчиков, но вся классическая компания – фейсхаггер, охотники и Королева – в Colonial Marines точно будет. За перемещение ксеноморфов по системе вентиляции, излюбленной среде обитания чужих и главному месту гибели киноперсонажей, будет отвечать специальный AI, так что угадать, из какого люка мелькнут смертоносные челюсти, будет непросто.

Весь арсенал морпехов также будет бережно перенесен с кинопленки в игру и снабжен аутентичными звуками: Pulse Rifle еще никогда не звучала так прекрасно. В арсенале также будут присутствовать стационарные турели (эпизод с их участием можно увидеть только в режиссерской версии Aliens), огнеметы и – внимание – робот-погрузчик. Тот самый, с помощью которого героиня Сигурни Уивер выкинула Королеву чужих в открытый космос. Ради таких моментов, ради напряженного писка детектора движения, ради скользящих по темноте скользких тварей, ради пугающего шипения за спиной и стоит ждать Aliens: Colonial Marines. ■

Тут не видно, но у робота-погрузчика на самом деле есть огнемет. Вспомните это, когда окажетесь в такой ситуации.

Детализация чужих, кажется, даже лучше, чем пехотинцев.

Автор:
Анатолий Сонин

DRIVER: SAN FRANCISCO

ИЗВЕСТНЫЙ ГОНОЧНЫЙ СЕРИАЛ ВЫХОДИТ ИЗ КОМЫ

- **ЖАНР:** Racing
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Ubisoft
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С-СофтКлаб
- **РАЗРАБОТЧИК:** Ubisoft Reflections
- **ИНТЕРНЕТ:** www.driver-game.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** сентябрь 2011

Сериал Driver, как это ни печально, уже похоронили и отпели завистники и ненавистники. И даже сотрудники студии Rockstar: «Покойся с миром, конкурент. 1997-2004», – написали норовистые разработчики на одном из надгробий San Andreas – и после позорного Driv3r авторам из Reflections нечего было возразить. Последние лет семь сериал только и мог, что плеваться в разные стороны мультиплатформенными, портативными и мобильными ответвлениями – но прийти в чувства у него не получалось. Последней искрой дефибриллятора, похоже, блеснет новая Driver: San Francisco – настолько же олдскульно-дурашливая, насколько и экспериментально-психоделическая. И ведь вполне может сработать.

Печально известный выпуск «Драйвера» за номером три (который – освежим вашу память – копировал GTA3 во всем и провалился только в качестве) не вогнал сериал прямиком в могилу, но отправил его в метафорический нокаут: последние годы логотип Driver светился на загрузочных экранах аж четырех новых игр, но радости от этого никому не прибавилось. Каноничного продолжения среди этих игр, кстати, не нашлось – были одни только размышления и фантазии на тему. А главный герой сериала, Джон Таннер, как лег в конце Driv3r на больничную койку, так и продолжал на ней лежать: под занавес третьей игры наш лихач-полицейский сошелся со своим заклятым врагом Джерико, устроил финальный бой и в итоге попал в больницу вместе с оппонентом. Ровно здесь стартует San Francisco: планеты, оказывается, не сошлись, и пуля Джерико не просто ранила Таннера, а вогнала его в кому, где он и намерен находиться большую часть игры. Да, почти весь новый Driver проходит в воображении Таннера. Больному Джону мерещится, что он и его напарник все еще гоняются по улицам San Francisco за злобным Джерико – и гоняются не просто так, а с суперспособностью наперевес. Воображение Теннера наделило его умением Shift: с ней игрок по нажатию одной кнопки может «вылететь» из своей машины и «вселиться» в машину другую. Астральный переход поднимает камеру высоко над городом и замедляет время: вы можете спокойно выбрать новый автомобиль и не беспокоиться о том, что старый вот-вот вмажется в столб. Сюжету такой ход переварить, конечно, сложно, но в геймплее механика должна сработать: ведь, с одной стороны, вы все еще можете свободно пересаживаться из грузовика в джип, а из полицейской машины в Dodge Challenger, с другой – пешеходные элементы Driv3r и Driver 2 предусмотрительно вырезаны. Способность, конечно, ограничена: чтобы ее использовать, нужно заполнить шкалу энергии, выполняя трюки на дорогах.

Если отбросить скептицизм, то и сюжету San Francisco можно порадоваться: ведь все эти странности можно очень

Камера из кабины! Давно мы ее не встречали в играх с открытым миром.

Сан-Франциско будет большим, но поменьше настоящего. Это простительно: у GTA IV тоже не получилось воссоздать весь Нью-Йорк.

«ДЛЯ НАС ОЧЕНЬ ВАЖНО БЫЛО ВЕРНУТЬСЯ К КЛАССИЧЕСКОМУ УПРАВЛЕНИЮ ИЗ ПЕРВОЙ ЧАСТИ DRIVER. МЫ ХОТЕЛИ, ЧТОБЫ МАШИНЫ ВЕЛИ СЕБЯ ТАК ЖЕ, КАК И В СТАРОЙ ИГРЕ – ВЕДЬ ИМЕННО ЭТО СДЕЛАЛО ЕЕ ПОПУЛЯРНОЙ».

МАРТИН ЭДМОНДСОН, КРЕАТИВНЫЙ ДИРЕКТОР

интересно обыграть. Известно, например, что в воображение Теннера будут проникать фрагменты реальности – в частности, сообщения из нашего мира станут проявляться на рекламных щитах. А в определенный момент копкоматозник и вовсе должен понять свое положение и увидеть нереальность города вокруг. При должном подходе с такой идеей можно соорудить чуть ли не психологический триллер. Впрочем, на триллер никто не замахивается: ждите скорее бодрый гоночный экшн, пропитанный духом 70-х. Открытый и большой Сан-Франциско, культовые машины, слегка аркадное управление – созданы все условия для повторения трюков «Старски и Хатч» или «Грязного Гарри».

И трюки эти – включая Shift – понадобятся даже в самих миссиях. Некоторые задания активно заставляют переселяться из одного автомобиля в другой: например, вы можете оказаться в гонке, где требуется занять первое... и второе место. Перепрыгиваете между своим авто и машиной напарника и стараетесь привести к победе обоих. Такого мы в гонках еще не видели.

В КОМУ С ДРУЗЬЯМИ

Гоночная психоделика продолжается в онлайне: тут San Francisco сверкает аж десятью с лишним режимами – количество для жанра почти рекордное. Наряду с обыкновенными заездами вроде «полицейские и бандиты», есть тут такие чудеса, как «захват флага» и «защита базы» – мы, правда, понятия пока не имеем, как они работают. Известны зато два других типа гонок – они показывались на E3. Первый, Trailblazer, заставляет группу игроков гнаться за ИИ-машиной, которая оставляет за собой «хвост» спецэффектов. Чем дольше вы в этом «хвосте» сидите, тем больше очков получаете. Но уютно пристроиться сзади и забыть о тревогах не выйдет: машина у компьютера быстрее, чем у пользователей, поэтому и без Shift гонщикам не выжить. Приходится перелетать в авто с соседних улиц, лишь бы не отстать от лидера.

Второй показанный режим – Shift Tag, игра в салочки наоборот. Чем дольше вы остаетесь «посаленным», тем больше очков получаете и тем быстрее выигрываете заезд. В любой другой гонке такой режим бы не сработал: посаленный просто уезжал бы на другой конец карты и сидел бы там, пожевывая пончики. Но San Francisco знает, как с этим бороться: тут все, кроме убегающего, используют Shift. Враг в десяти кварталах от вас?

Не проблема – переселяйтесь в машину рядом с ним и тараньте наивного гонщика. Тактик открывается целый самосвал: можете сесть в какой-нибудь «Форд» перед носом врага и резко затормозить, чтобы «посалить» себя, можете прыгнуть в машину со встречки и встретить противника лоб в лоб, можете даже залезть в припаркованную машину, которую вот-вот должна задеть крылом ваша цель. Здесь выживает самый хитрый.

Driver: San Francisco выглядит и играется очень интересно, но пока не ясно, насколько «живучей» окажется механика Shift. Смогут ли удержать на ней всю карьеру и весь мультиплеер? И если даже смогут, не сломает ли она и без того травмированный сюжет? Скоро узнаем, найдется ли Driver место в современном игровом мире. ■

МАШИНЫ С ПРОБЕГОМ

В игре около 130 машин – и все как на подбор со звездной родословной. Посмотрите на историю этих моделей и оцените подборку:

Dodge Challenger в San Francisco...

...культовом фильме Vanishing Point...

...и в Death Proof Квентина Тарантино.

Dodge Charger в San Francisco...

...сериале из 70-х The Dukes of Hazzard...

...и все том же Death Proof.

Ford Gran Torino в San Francisco...

...в фильме «Гран Торино» Клинта Иствуда...

...и на главной роли в сериале, кино и игре Starsky and Hutch.

Автор:
Егор Антоненков

Навеки один.

ROCKSMITH

ГИТАРНЫЙ САМОУЧИТЕЛЬ КАК УБИЙЦА GUITAR HERO

- **ЖАНР:** Rythm
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Ubisoft
- **РАЗРАБОТЧИК:** Ubisoft
- **ИНТЕРНЕТ:** rocksmith.ubi.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** осень 2011

Музыкальные игры переживают не лучшие времена: формат «пластиковые гитары с пятью кнопками» себя исчерпал, а новую работающую формулу еще не придумали. Жанр стоит на перепутье и ищет золотую жилу – и в результате некоторых экспериментов получаются абсолютно дикие игры.

Первое пристанище новых музыкальных игр – Kinect. Контроллер для Xbox 360 дал новую жизнь танцам у телеэкрана – неплохое достижение, учитывая, что Dance Dance Revolution и прочие развлечения с ковриком не подавали голоса уже несколько лет. Dance Central оказалась большим хитом, и за ней последовала толпа клонов. Второй путь – инди. Независимые разработчики постоянно ищут новые формы – серия музыкальных аркад BIT.TRIP тому пример. Правда, к большому бизнесу эти игры имеют мало отношения.

И последнее увлечение новых музыкальных игр – реалистичные контроллеры. Сначала Rock Band 3 добавила гитарам струны и лады и представила 25-кнопочные клавишные. Потом мы увидели PowerGig: Rise of the SixString. В комплекте с игрой шла, кхм, настоящая гитара. Пластиковая, чудовищная на вид, но настоящая. Игру смешали с грязью, а портал Giant Bomb сказал, что ничего хуже в 2010 году не появлялось. Оно и понятно: учиться играть на гитаре с помощью жуткой пластмассовой палки – не самый лучший опыт.

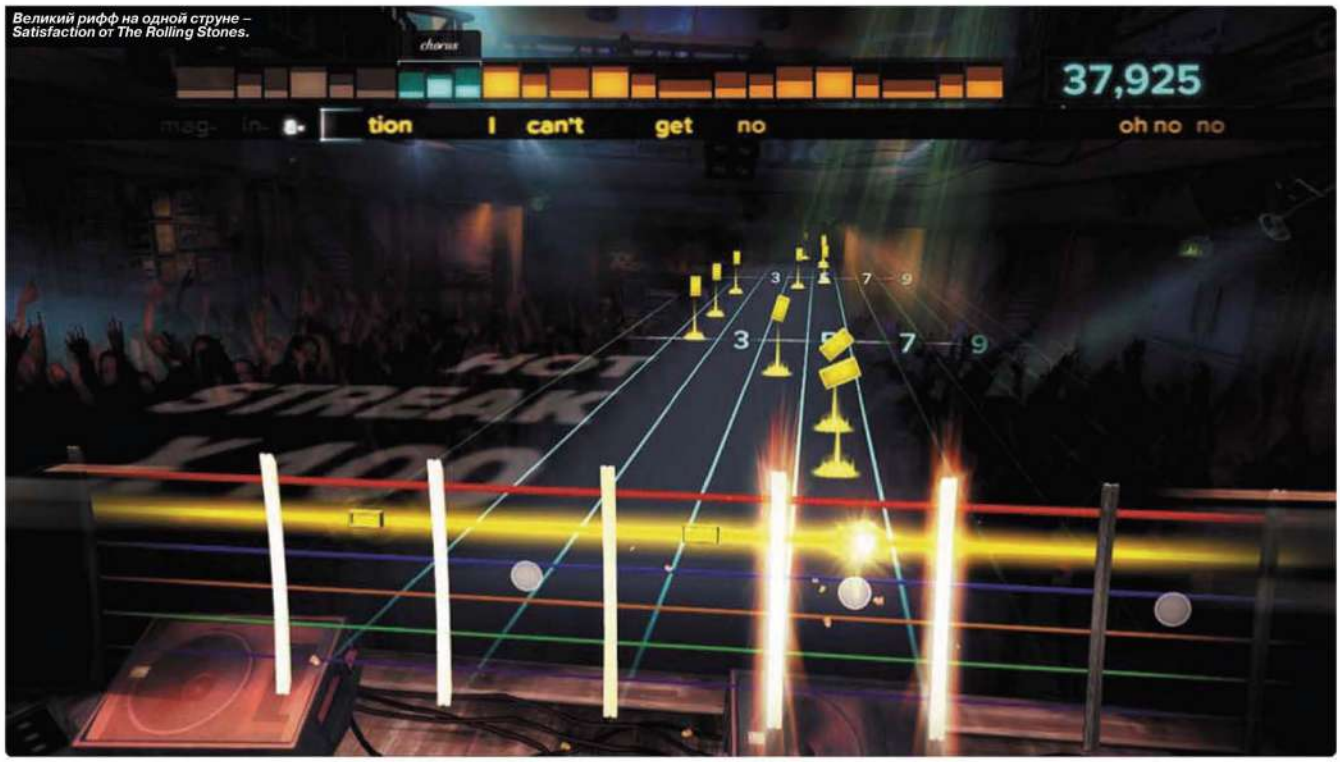
И тут Ubisoft объявила о разработке Rocksmith. Компания намекает на целую серию игр под теглайном «authentic guitar games» – первая же часть появится на прилавках осенью этого года.

Rocksmith довела идею реалистичного управления до очевидного предела: в роли контроллера в этой игре выступает настоящая гитара – не пластиковый уродец PowerGig, а реальный инструмент, который можно купить в любом музыкальном магазине. Идея Ubisoft понятна: во-первых, научиться играть на гитаре можно только, простите, играя на гитаре. Во-вторых, компания лишилась головной боли с производством пластиковых пятикнопочных палок. К тому же, гитарные предпочтения – очень личная штука, так что возможность использовать любой инструмент с шестью струнами (даже акустическую гитару) идет игре только на пользу. Усилитель не потребуется: в комплекте с игрой идет специальный кабель – с одной стороны USB, с другой – «джек». Вы втыкаете гитару прямо в компьютер, и уже внутри игры выбираете педали и комбики. Интересно, как отреагируют на этот факт любители теплого лампового звука.

То, что происходит внутри игры, напоминает усложненный вариант Guitar Hero. На нас все так же летят ноты-блоки, которые нужно играть в правильный момент, но теперь они расположены в шесть слоев – по количеству струн. Вдобавок, на каждой ноте стоит цифра лада, который надо зажать. Все это напоминает безумную разноцветную табулатуру, которая читается не слева направо, а от нас к горизонту.

Ubisoft подготовила серию рекламных видео, где о Rocksmith рассказывает геймер, профессиональный гитарист и начинающая рокерша. Каждый ролик гнет одну и ту же линию: эта игра – лучший учитель игры на гитаре.

Это, мягко говоря, неправда. Да, с Rocksmith можно будет выучить несколько десятков песен – ведь игра считывает ноты, которые мы извлекаем из инструмента. Но игра на гитаре – это не только правильные ноты в правильном месте. Так что у нас есть несколько вопросов к игре. Как она будет учить юного музыканта держать медиатор (тот же показной геймер из видеороликов брал его совершенно жутким хватом)? Как она научит правильно бить по струнам, глушить их?



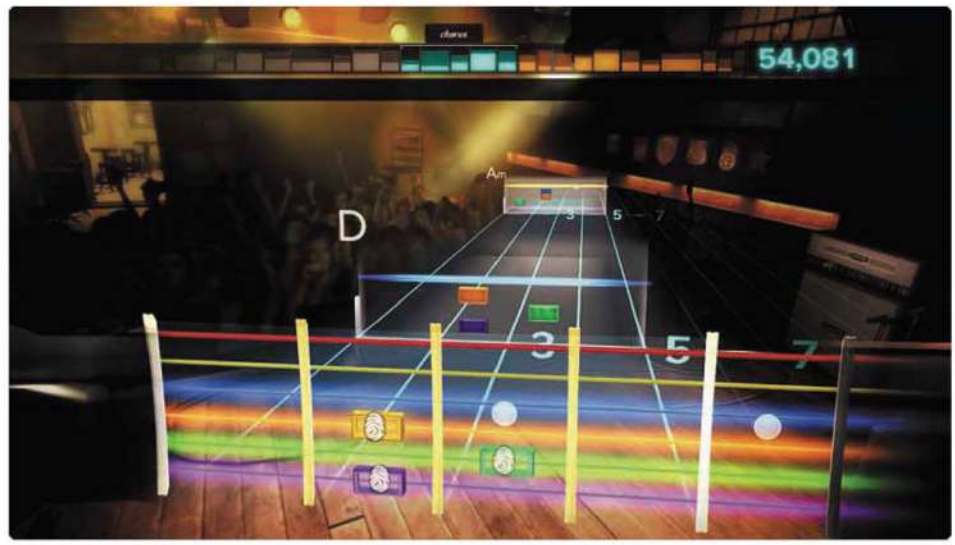
Великий рифф на одной струне – Satisfaction от The Rolling Stones.

ПРОИСХОДЯЩЕЕ НА ЭКРАНЕ НАПОМИНАЕТ БЕЗУМНУЮ РАЗНОЦВЕТНУЮ ТАБУЛАТУРУ.

И это не говоря, например, о бендах и вибрато, над которыми надо упорно работать (сюда же идут медиаторные флажолеты, свип, теппинг и еще куча гитарных техник). Из того, что пока показали Ubisoft, видно, что Rocksmith – идеальный инкубатор гитаристов-дилетантов. Впрочем, как часто говорят на гитарных форумах, Курт Кобейн был плохим гитаристом, но хорошим музыкантом!

Кстати, о Курте: в Rocksmith будут две песни Nirvana – In Bloom и Breed. Также любители гранжа будут рубиться под Soundgarden и Stone Temple Pilots. В целом, Ubisoft сделали хорошую подборку треков для игры – в частично раскрытом списке групп засветились Radiohead, Blur, The Black Keys, The White Stripes, The Cure, Interpol и другие. Тут даже есть смешная группа Red Fang и боги алабамских реднеков Lynyrd Skynyrd.

Правда, потрясти головой под эти песни было бы весело и в компании с контроллером Guitar Hero. А в Rocksmith нам придется быть прилежным гитаристом и учить партии. И это может оказаться главным промахом Ubisoft. Все музыкальные игры с бутафорскими гитарами и миниатюрными ударными установками всегда были простым предлогом для шумной вечеринки с кучей друзей и холодильником алкоголя. Играть в такое в трезвом виде – сомнительное развлечение. В Guitar Hero каждый мог получить свою минуту воображаемой славы даже в самом неадекватном состоянии. Чтобы добиться хоть какого-то успеха в Rocksmith, нам придется сидеть в одиночку и тренироваться (и для начала купить хоть какую-то гитару). А раз вечеринка отменяется, то не лучше ли посмотреть видеошколы Петруччи и Гилберта и позаниматься по-настоящему? ■



На некоторых скриншотах Rocksmith похожа на известную гитаристам программу Guitar Pro, сошедшую с ума.

Самый зрелищный способ выучить минорную пентатонику.

Автор:
Анатолий Сонин

E3 НАВСЕГДА

ГЛАВНЫЕ ДЛЯ ПК-ИНДУСТРИИ СОБЫТИЯ ПРОШЕДШИХ E3

НЫНЕШНЯЯ E3 ОБОШЛАСЬ БЕЗ ОСОБЫХ СЕНСАЦИЙ – РАЗРАБОТЧИКИ ПОКАЗАЛИ ПЯТОК ХОРОШИХ ИГР, ДА И РАЗОШЛИСЬ ПО ДОМАМ. НО ВЫСТАВКА НЕ ВСЕГДА ПРОХОДИЛА НАСТОЛЬКО СПОКОЙНО. ДАВАЙТЕ В ИМПРОВИЗИРОВАННОМ ХИТ-ПАРАДЕ ВСПОМНИМ САМЫЕ ЯРКИЕ И САМЫЕ ВАЖНЫЕ МОМЕНТЫ E3 – ПРИМЕНИТЕЛЬНО К ЛЮБИМОЙ ПК-ИНДУСТРИИ, КОНЕЧНО.

10

ПЕРЕРОЖДЕНИЕ FALLOUT НА E3 2008

За закрытыми дверьми и в темной комнате Fallout 3 дебютировал еще на E3 2007 – журналисты посмотрели час живой игры, оценили VATS и написали для читателей положительные превью. Но остальным геймерам был показан только мелкий трейлер с одиноким автобусом в развалинах Вашингтона – и на проект многие продолжали смотреть со скепсисом. Вид из глаз? Бои в реальном времени? Движок Oblivion? У фанатов был повод испугаться.

Все изменилось на конференции Microsoft во время E3 2008: когда геймдизайнер Тодд Ховард занял сцену, всем стало ясно, какая игра станет главным поводом для разговоров в ближайшие месяцы.
Тодд запустил демо, и геймеры всего мира впервые посмотрели на пустошь от первого лица. Мимо игрока пролетало портативно радио с бодрыми песенками, вокруг были красивейшие руины Вашингтона, а на руке держался верный PIP-Boy. Это был тот самый Fallout, и толпа фанатов обратилась в новую веру – еще до того, как герой на экране встретил отряд анклава и подорвал его из портативной ядерной установки. В этот год Game Critics Awards наградила Fallout 3 сразу двумя титулами: «Игра выставки» и «Лучшая RPG выставки».

Вплоть до E3 2008 публике не показывали ничего, кроме ранних скриншотов и трейлера с автобусом.

Никакие супермутанты не пугали фанатов Fallout так сильно, как система VATS.

9

HALO СТАНОВИТСЯ САМОЙ ОЖИДАЕМОЙ ПК-ИГРОЙ ПОСЛЕ E3 1999

Мы с вами знаем Halo как главный консольный шутер всех времен, но в далеком 1999 году игру анонсировали как экшн с видом от третьего лица – и выходить он собирался на ПК.

Студия Bungie, известная тогда по своему старенькому шутеру Marathon и опережавшей время RTS-серии Myth, еще не была командой суперзвезд. От них ничего не ждали, про Halo никто не слышал. По крайней мере, до E3 1999, где за закрытыми дверьми впервые показали будущего титана игровой индустрии. Этот показ стал главным событием выставки: люди стояли в очередях, чтобы попасть в темный зал, где Джейсон Джонс, один из основателей Bungie, представлял проект живьем. К сожалению, демонстрация эта была закрыта для простых людей – геймерам еще целый год приходилось довольствоваться восторженными рассказами журналистов. Невиданные доселе огромные миры, да притом с великолепной графикой, которую раньше тянули только «коридорные» игры вроде Half-Life, уникальный дизайн инопланетных технологий (а транспорт, оружие и персонажи тогда выглядели почти так же, как в итоговой игре), возможность летать на истребителях, ездить на джипах и даже плавать по морю – и все это с шикарной физикой, которую в те времена серьезные гонки не показывали. И главное – упор на мультиплеер с масштабными картами, техникой и 16 игроками на поле. И все это, обратите внимание, за три года до выхода первого Battlefield. Да уж, обещаний был целый вагон – и любопытно, что большую их часть исполнили. Но далеко не все, конечно: в 99-м году говорили, что играть можно будет как за людей, так и за ковенантов, что сражаться придется не только с фанатичными пришельцами, но и с местной фауной, что уровень детализации будет невообразимым – мол, гильзы от пуль не просто станут показывать, но оставят их навсегда лежать на уровне. А такого даже в нашем 2011 году не делают.

Когда на E3 2000 игру впервые показали публике, истерия разошлась по всему миру. Это был главный ПК-блокбастер года – ровно до того момента, как он превратился в главный блокбастер для Xbox. И хотя на консоли его приняли с огромным энтузиазмом, приставочное железо сыграло с авторами неприятную шутку: онлайн-сервис Xbox Live так к релизу Halo и не запустился, а потому мультиплеер требовал локальной сети. Естественно, играть полной командой в таких условиях было сложно.

Но история, как мы знаем, заканчивается хорошо: консольщики со временем получают прекрасный Halo-мультиплеер, а компьютерщики хоть и позже, но тоже приобщаются к прекрасному.

Мастер Чиф в дебютном трейлере 2000 года. За последние 11 лет почти не изменился.

Масштабность игры захватывала дыхание: огромный корабль летит по огромному уровню, а потом еще и сбрасывает на карту солдат и транспорт. В начале нулевых все это смотрелось невероятно.

Halo обещал огромный живой мир с уникальной флорой и фауной. Кое-что пришлось вырезать.

8

НОВЫЕ ASSASSIN'S CREED ДЕБЮТИРУЮТ НА E3 2006, 2009, 2010, 2011

В дни E3 всегда можно положиться на Assassin's Creed: уже три года на выставке показывают дебютный геймплей новых выпусков, и три года из аудитории раздаются ахи и охи. В 2009-м Патрис Дезиле вышел на сцену, чтобы провести Эцио через феерический венецианский карнавал и спустить его с крыши на механических крыльях да Винчи, в 2010-м разработчики вернулись и продемонстрировали начало Brotherhood (все еще интригующее, хоть и слегка серое), а в 2011-м Revelations привлек внимание своим шикарным трейлером с песней Iron от Woodkid (если вы его еще не видели – найдите и посмотрите, стоит того).

Но началась E3-история Assassin's Creed, конечно, с демонстраций первой части. В 2006 году сериал анонсировали на выставке (одним только трейлером взяв награду Game Critics Awards «Лучший приключенческий экшн»), а в 2007 уже вовсю показывали его геймплей. Джейд Реймонд тогда впервые продемонстрировала целую миссию от начала до конца – ту, где Альтаир пробирался в укрепленный форт и убивал работорговца, – а мы все чувствовали легкий восторг. Assassin's Creed был одним из первых сериалов, сделанных специально под железо нового поколения. На старых консолях и видеокартах такой геймплей бы никогда не сработал. Взаимодействие с толпами людей; паркур с удивительно плавной анимацией; боевая система, которая строится не на атаках, а на защите; воссоздание архитектуры один в один – всего этого никто не делал и, более того, не мог сделать. Это было что-то кардинально новое.

И, конечно, отдельной причиной популярности Assassin's Creed на E3 была Джейд Реймонд – без симпатичной девушки-продюсера не обходилась ни одна демонстрация первой части.

Assassin's Creed обрабатывает толпы людей лучше, чем любая другая игра на рынке.

Патрис Дезиле во время демонстраций стоял где-то рядом, но его обычно никто не замечал.

E3-дебют сиквела был продуман до мелочей. Игру показали так, что сходства с первой частью найти не получалось.

Во времена E3'97 уровни Half-Life своим примитивизмом напоминали локации Quake…

…а графика была намного хуже, чем в финальной версии.

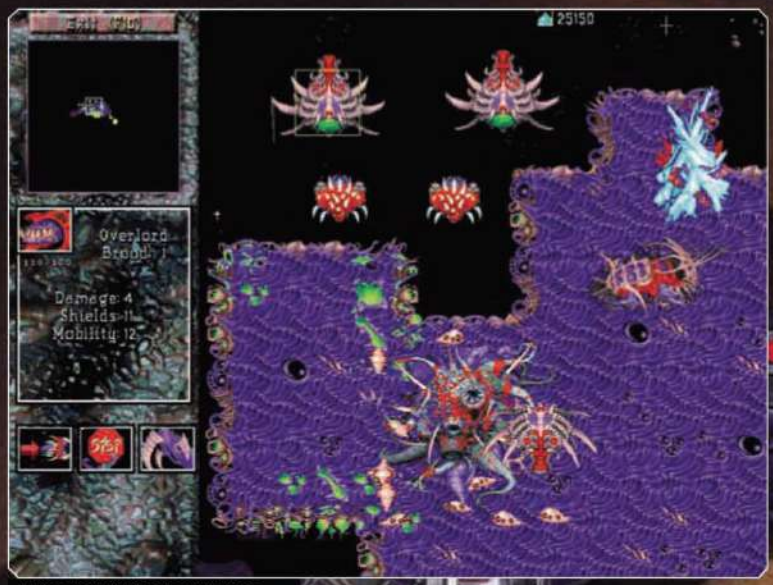
7

ПРЕМЬЕРА HALF-LIFE НА E3 1997

На E3 1997 из тени вышел не только Half-Life, но и сама Valve – молодая компания, собранная двумя бывшими сотрудниками Microsoft.

Когда Гейб Ньюэлл и его команда представили Half-Life на выставке 97-го года, игра хоть и стала одним из главных хитов E3, но была далека от своей финальной версии. Уровни выглядели простенькими и блеклыми, как в Quake, у монстров был пестрый, слегка мультяшный дизайн, а оружие смотрелось глуповато. Но уже тогда Valve замахивалась на серьезный эксперимент: авторы делали ставку на сюжет и обещали, что вся игра будет представлять собой один большой уровень, а монстры с их гениальным ИИ научатся сбиваться в стаи, отступать, мутировать в реальном времени и даже размножаться – почти как в «Сталкере». Но, несмотря на обещания, знакомой нам «кинношностью» в том Half-Life еще даже не пахло.

Проект должен был выйти уже в конце 97-го, но через несколько месяцев после E3 Valve приняла важнейшее решение в своей истории: отложить релиз и полностью переделать внешний облик Half-Life. Когда игра вернулась на E3 в 1998 году, это был уже не просто шутер А-класса, это был ААА-блокбастер, который в будущем изменит направление всего своего жанра. За последний показ, кстати, игра получила награды Game Critics Awards «Лучшая ПК-игра выставки» и «Лучший экшн выставки».



Даже в ранней E3-версии каждая из трех рас StarCraft развивалась исключительно уникальным образом.

В E3-демке полетов в открытый космос было, как видите, больше, чем в итоговой игре.

6

STARCRAFT НИКОМУ НЕ НУЖЕН НА E3 1996

StarCraft не всегда был тем общепризнанным стратегическим шедевром, каким мы его считаем сейчас: когда игра дебютировала на E3 1996, ее показ закончился провалом.

В те годы Blizzard была компанией с одним большим хитом за пазухой – ее сериал Warcraft вдохнул жизнь в жанр RTS и сделал его популярным на годы вперед. На E3 1996 студия активно продвигала следующий свой блокбастер: амбициозную ролевую игру под названием Diablo. Ее в тот год публика уже ждала и любила, и на выставке она была играбельной вместе с новеньким, невиданным до тех пор StarCraft. На стенде Blizzard каждой из игр сначала отводилось по три компьютера, но очередь к Diablo все росла, а «фиолетовый Warcraft» никого не интересовал – и в итоге показ StarCraft ужали лишь до одного ПК, настолько мало нашлось у него фанатов.

Причины фиаско очевидны: Blizzard использовала движок Warcraft II, а потому выглядела игра точно так же, как ее предшественница, только в другой цветовой гамме. Фанаты тут же набросились на авторов с обвинениями в самокопировании и желании «срубить бабла», и в геймплее многие разбираться даже не стали. А зря, ведь под капотом у нее уже в 1996 году была сильная концепция. В отличие от Warcraft II, StarCraft даже в своей альфа-версии показывал три кардинально отличных расы, каждую из которых приходилось осваивать отдельно.

Но примитивная графика (особенно по сравнению с красивым Diablo) отбивала у публики всякое желание играть – и Blizzard в итоге решила переработать старенький движок. Когда StarCraft наконец вышел в 1998 году, никто уже не осмеливался сравнить его с уродливым предшественником.

5

UNREAL ENGINE 3 ПОКАЗЫВАЕТ, КАКИМИ БУДУТ ИГРЫ СЕМИ СЛЕДУЮЩИХ ЛЕТ НА E3 2004

Кажется, после E3 2004 время остановилось: на ту выставку впервые привезли Unreal Engine 3, и в ближайшие годы прорывов такого уровня геймеры уже не увидят.

В те дни разработчики из Epic определили внешний вид игр на будущие, как теперь оказалось, семь лет – и хотя движок уже показывался на GDC, здесь демонстрация впервые была открыта публике. Консоль Xbox 360 тогда еще не вышла, PS3 и подавно была в зародыше, а потому next-gen движок восхищал зрителей. Сейчас смотреть демонстрацию 2004 года слегка грустно: ведь технологии с тех пор не развились ни капельки – то, что нам обещали на той знаменательной E3, мы видим на своих мониторах до сих пор. Но тогда, в середине нулевых, печалиться никто не думал: если движки Doom 3 и Half-Life 2 проложили дорогу в новое поколение игр, то Unreal Engine 3 был первым тяжелым танком, который по этой дороге поехал.

Первая E3-демонстрация убедила игроков в превосходстве технологий Epic: свет тут выглядел лучше, чем у Кармака, а миры были красивей, чем у Valve – и только хитовой игры движку для полного счастья не хватало. Теперь от этих хитов отбою нет.

Вот так технология смотрелась на первой демонстрации. Сложные тени, красивая физика для гибких тел – UE3 во многом обходил своих конкурентов.

Unreal Engine 3 демонстрировался с моделькими и уровнями из Gears of War.

А на ПК главным лонч-тайтлом движка служил Unreal Tournament 3.

4

РОЖДЕНИЕ DUKE NUKEM FOREVER НА E3 1998

Выставка E3 1998 была забита сериалами с большим будущим. Здесь показывали геймплей почти готовых Half-Life и Metal Gear Solid и совсем еще не готового Prey, с дебютным трейлером выступал Max Payne и впервые демонстрировалась игра, которой суждено было застрять во времени – Duke Nukem Forever.

Дюк стал, без преувеличения, звездой выставки: пускай по графике игра не обходила конкурентов, но экшн в трейлере показывали совершенно безумный. Дюк расстреливал врагов из несущегося по шоссе грузовика, гнался по туннелям в вагонетке, рушил дома выстрелами из гранатомета (в реальности такая возможность появилась в играх лет через десять), сбивал истребители автоматными очередями и вообще делал вид, что он куда лучше всяких там Гордонов, Максов и Снейков. То был первый и последний показ Duke Nukem Forever с движком Quake II: через несколько месяцев после выставки авторы перешли на Unreal Engine и легендарный шутер начал свою легендарную историю неудач.

Как признаются теперь разработчики, ранние трейлеры игры были заскриптованы по уши – это была скорее красивая подделка, чем демонстрация возможностей. Но журналистам и геймерам тех времен подделки хватило: на несколько лет игра стала самым ожидаемым шутером.

Так DNF выглядел на E3 1998…

…а таким стал через несколько месяцев после выставки.

В девяностых косплееров и танцовщиц на E3 было даже больше, чем сейчас.

С уходом в EA Sports Питер Мур стал намного спокойней.

Первые кадры из игры появились лишь через несколько месяцев после анонса.

Игру неспроста анонсировали именно на конференции Microsoft: создатели Xbox 360 хотели показать, что GTA больше не будет выходить на их платформах с опозданием.

3

АНОНС GTA IV НА E3 2006

В 2006 году у игры не было ни скриншотов, ни трейлеров, но анонс – с одним только логотипом – геймеры заполнили надолго.

Дело было на конференции Microsoft: Xbox 360 был на первом году жизни, и Питер Мур, тогдашняя шишка компании (а ныне глава EA Sports и звезда сериала South Park), доказывал прессе, что игр на новой консоли всем хватит. У Питера, надо сказать, есть странная привычка: анонсировать громкие релизы татуировками на своем теле – он так уже делал с Halo 2 во времена оригинального Xbox. И поэтому, когда он заговорил о большой новости и принялся снимать пиджак, все вжались в кресла. «Сегодня мы вспомним о, пожалуй, самом горячо любимом сериале в мире – и не только в рамках игровой индустрии, но во всей индустрии развлечений», – сказал Питер, задирая рукав и обнажая под ним тату с лого Grand Theft Auto IV. Публика сначала даже не захлопала – весь зал разом ахнул и замер, и лишь потом обрушились аплодисменты. Ради таких моментов мы и следим за E3.

Слитая E3-демка выглядела потрясающе, но запускалась лишь на самых мощных компьютерах тех времен.

Глядя на такую шикарную картинку, коридорность Doom 3 геймеры 2002 года даже не замечали.

Никогда раньше динамическое освещение не достигало таких высот.

2

DOOM 3 НАЧИНАЕТ НОВУЮ ЭРУ НА E3 2002

Как мы теперь знаем, время победило Doom 3 и его движок – технологии, идеально настроенные для узких и темных коридоров, ни для чего больше не годились. Но тогда, на E3 2002, создатель сериала Джон Кармак стоял победителем. В этот год игра собрала аж пять наград Game Critics Awards: «Игра выставки», «Лучшая ПК-игра», «Лучший экшн», «Специальная награда за звук» и «Специальная награда за графику».

Ранние технологии Doom 3 Кармак показал еще за несколько месяцев до выставки, на токийском мероприятии Macworld Conference & Expo. Но большую демонстрацию приберегли для E3: пресса за закрытыми дверьми посмотрела пятнадцатиминутную демку, а простые геймеры получили кучу геймплейных роликов и интервью с разработчиками. Doom 3 в дни выставки увидел весь мир. И весь мир остался, мягко выражаясь, доволен: еще за несколько месяцев до этого люди радовались графике новенькой Halo, а Doom 3 втоптал ее в грязь – такие тени, такие детально прорисованные модели и такую анимацию мы все видели впервые. История повторяет себя, казалось тогда. Кармак снова устроил для индустрии революцию.

Хвалили, правда, не только картинку, но и звук – для E3-демонстрации его записал Трент Резнор, фронтмен легендарной группы Nine Inch Nails. Трент работал над Quake, дружил с Кармаком и с удовольствием уселся за Doom 3... пока не встали вопросы денег и времени. В итоге сотрудничество не удалось, но хотя бы E3-показ хвастался идеальным звучанием.

Кстати, уже через несколько месяцев после E3 выставочная демка была слита в Интернет – говорят, сотрудники ATI постарались.

1

HALF-LIFE 2 РАСШИРЯЕТ ГРАНИЦЫ СОЗНАНИЯ НА E3 2003

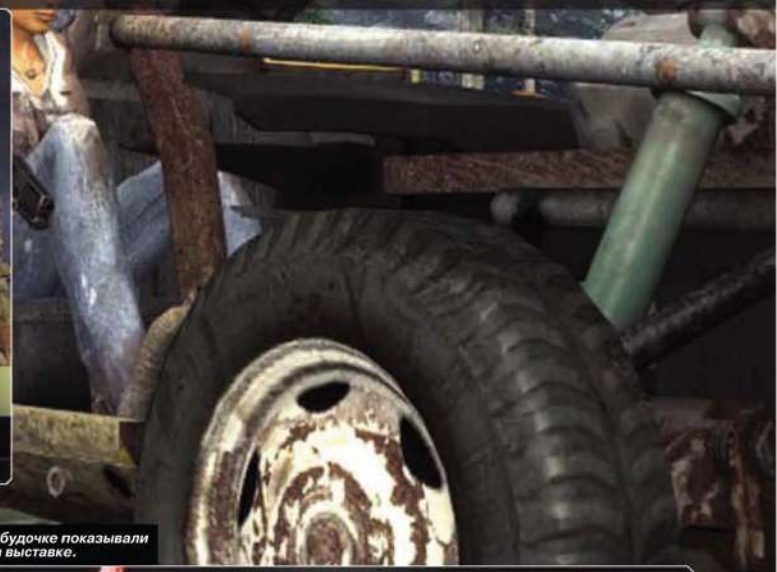
E3-показ Half-Life 2 – это одни из самых важных минут в истории игровой индустрии.

Когда доски на экране ломались ровно в том месте, куда целился игрок; когда ИИ выбивал забаррикадированную дверь ногой; когда Фриман выстреливал в солдата оторванной батареей, а в гигантского страйдера – буквой F из слова UMF – когда все это происходило, в наших головах менялось представление об играх как таковых. Мы даже не думали, что физика может быть настолько сложной и настолько важной для геймплея. Что графика будет такой реалистичной в ближайшие даже лет пять. Не могли поверить в разумное поведение ИИ… впрочем, это мы делали как раз правильно, потому что в самом Half-Life 2 враги оказались намного тупее, чем они были в заскриптованой демонстрации. Но не суть. Главное – Valve не просто обогнала конкурентов из id Software, она стерла их в пыль, превратила их блокбастер в увядающий шутер совсем не ААА-категории. Для всей нашей индустрии этот показ был шагом в новый невероятный мир.

Как писал в то время сайт GameSpot, «игра должна стать тем же прорывом, каким когда-то был первый Half-Life. Тяжело поверить, что она выйдет уже через несколько месяцев». Ну да, вышла она, конечно, через несколько лет, а не месяцев – но это фирменный стиль Valve, ничего не поделать.

Кстати, изначально легендарный показ должен был случиться совсем иначе – Valve собиралась представить играбельную демку, где игрок сначала ходит с Алекс по лаборатории, а потом отбивается от врагов, проломивших стену. Но времени на такие излишества уже не было, и решили обойтись одним только получасовым роликом. Возможно, так оно было и лучше. ■

«А на моем 486 это запустится?»



В этой будочке показывали игру на выставке.

Вот такой разницы Half-Life добился за пять лет. С тех прошло еще восемь, а технологии так и не сдвинулись с места. Консоли, переходите уже на новое поколение!

ПОХОЖЕ НА: American McGee's Alice, Psychonauts
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный

Автор:
Сергей Думаков

ЖАНР: Platformer
ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК: Spicy Horse
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: средние (высокие – в случае включенной опции PhysX), видеокарта уровня GeForce 260 или аналогичная Radeon
ИНТЕРНЕТ: www.ea.com/alice

ALICE: MADNESS RETURNS

СТРАНА ЧУДЕС БЕЗ ТОРМОЗОВ

В отличие от первой игры, здесь Алиса не просто тычет во врагов ножиком – она танцует вокруг них, изящно и непринужденно. Слэшер? Что вы, ничего общего.

Бывает так: ложишься спать нормальным человеком – а просыпаешься в одежде, рукава которой завязываются за спиной. Вдруг выясняется, что твой дом сгорел; все, кого ты любил, погибли; в голове… да что о ней говорить. Смех, а не мозги. Геркулесовая каша. Или каша из Геркулеса? Ничего не понятно. Вокруг странные лица, впереди страшная неизвестность, люди в грязных халатах изо всех сил пытаются проковырять дыру в свежеостриженном черепе – тут поневоле задумаешься: а ложился ли ты спать вообще? Был ли этот дом? Было ли вообще хоть что-то? Остается одно: вернуться туда, где все знакомо, и где все знакомы, и где нет таблеток, докторов и смирительных рубашек. Вернуться в Страну чудес.

ДОЛОЙ ПИСАТЕЛЕЙ

Американ МакГи навряд ли сам понимает, почему первая часть «Алисы» отливает благородной позолотой. Если бы понимал, не было бы сомнительной Bad Day L.A. и занятных, но все же слишком спорных экспериментов с сериалом «Гримм». Секрет же на самом деле прост: МакГи взял мощное литературное произведение… и начисто стер оттуда фигуру автора. Льюиса Кэрролла во вселенной американовской «Алисы» просто не существует, его там никогда не было – и этот факт превращает сборник забавных логических анекдотов в на редкость жутковатое повествование. В самом деле: мы знаем, что «Страну чудес» Кэрролл придумал для того, чтобы развлечь знакомую девочку – смеха ради. Девочке, вроде бы, очень понравилось. Этот бэкграунд многое объясняет и многое смягчает (хотя мне, например, было вовсе не до смеха, когда я, восьмилетний, впервые познакомился с Красной королевой) – но, оказывается, стоит от него отказаться, как сказка начинает играть новыми красками.

СКАЗКА КАК ПРЕДЧУВСТВИЕ

Что не менее важно, МакГи как никто другой помнит о корнях мифа. Изначально все сказки создавались как предупреждения и наставления – то есть, грубо говоря, были аналогом современной литературы ужасов (которая, вопреки убеждениям многих, невероятно моралистична и в высшей степени религиозна).

ВОСТОЧНАЯ ОБСТАНОВКА ПОКОЕВ НЕПРИЯТНОГО АДВОКАТА ПРЕВРАЩАЕТСЯ В ЦЕЛОЕ САМУРАЙСКОЕ ЦАРСТВО, ГДЕ ИЕРОГЛИФЫ МОГУТ СОРВАТЬСЯ СО СТЕН И БРОСИТЬСЯ В РУКОПАШНУЮ, А МАНУСКРИПТ НА НЕПОНЯТНОМ ЯЗЫКЕ СТАНОВИТСЯ ОПАСНОЙ БЕГОВОЙ ДОРОЖКОЙ.

Красавец-Чешир вернулся! Болтлив и назойлив, но все равно – лучший кот в мире.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★★ 9.0
ГРАФИКА	★★★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★ 7.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★ 8.0

+ Непередаваемая атмосфера, гениальный визуальный дизайн, мощный сюжет, оригинальная боевая механика… персонажи! диалоги! Алиса в костюме Чеширского кота!

– Неоднозначное использование графических возможностей UE-движка, скудное музыкальное сопровождение (по сравнению с первой частью; главная тема игры не в счет), повторяемость основных элементов геймплея.

РС **НЕСОВЕРШЕННЫЙ, НО ВСЕ-ТАКИ ШЕДЕВР. ЗАВОРАЖИВАЮЩЕЕ ПУТЕШЕСТВИЕ ПО САМЫМ ТЕМНЫМ УГОЛКАМ СКАЗОЧНОЙ СТРАНЫ – КУДА, КАЖЕТСЯ, БОИТСЯ ЗАГЛЯДЫВАТЬ ДАЖЕ БЕЛЫЙ КРОЛИК.**

8.5

очень хорошо

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Студия Spicy Horse была основана культовым геймдизайнером Американом МакГи в Шанхае в 2007 году. Сегодня это крупнейшая китайская игровая компания, насчитывающая в штате более 70 человек – однако крупных проектов до Madness Returns она не выпускала. Самым громким детищем коневодов был сетевой эпизодический сериал American McGee's Grimm – авторский взгляд на культуру сказочного мифа, его корни и эволюцию. Начиная с 31 июля 2008 года вышло двадцать три выпуска Grimm, по одному каждую неделю. В мае студия заключила договор о частичном подряде с крупнейшим производителем казуальных игр PopCap Games, а ее подразделение Spicy Pony активно занимается выпуском оригинальных игр для портативных платформ.

Об этом, кстати, он и пытался коряво поговорить посредством Grimm, сдирая с привычных историй налипшую за века приторную карамель: не было ничего веселого в историях Красной Шапочки и Золушки… и уж точно сегодня вы бы не стали рассказывать ничего подобного своим детям. То ли дело в стародавние времена! Нравы были проще, воспитание жестче, притчи прозрачней: расскажи ребенку пару таких историй – и почти наверняка он вырастет порядочным человеком. По крайней мере, так считалось. Однако Американу интересен не только феномен сказок – с ним он окончательно разобрался в том же Grimm, ему гораздо важнее попробовать выяснить, как именно взаимодействует с такими вымышленными мирами хрупкий разум ребенка. «Алиса» именно об этом: что, если «Страна чудес» – не вымысел эксцентричного математика, а причудливое отражение мыслей, эмоций, поступков и просто впечатлений маленькой девочки, которая пытается в меру своих сил объединить все, что видит вокруг, в одно логическое целое? Что, если для такой девочки не существует границы между вымышленным и реальным – она одинаково сильно верит в существование и парового двигателя, и говорящего зайца в пенсне? И что произойдет, если в жизни этой девочки случится что-то по-настоящему страшное?

Алиса обладает способностью уменьшаться и видеть в таком состоянии секретные ходы и призрачные платформы. Блестящая аллюзия: ребенок всегда видит больше взрослого.

Свиные пятачки – крайне важный элемент игры! Иногда они еще и летают на маленьких крылышках.

ЦЕЛУЯ ДЕВОЧЕК

Но если первая часть дилогии всего лишь демонстрировала отдельно взятую трагедию изнутри, то Madness Returns устроена куда как сложнее. Есть огромная разница между «что слу-

АЛИСА УМЕЕТ ПРЫГАТЬ, ПАРИТЬ, ПРЫГАТЬ ВО ВРЕМЯ ПРЫЖКА, ПАРИТЬ ПОСЛЕ ВТОРОГО ПРЫЖКА И ИЗ ПОСЛЕДНИХ СИЛ ПРЫГАТЬ ЕЩЕ РАЗ.

К каждому врагу – свой подход: про глаз вроде бы и так все понятно, но мерзкий чайник постоянно щурится! И еще плюется заваркой.

чилось» и «как с этим жить» – нынешняя «Алиса» о втором. Да, мы уже знаем о пожаре и безумии, которое за этим последовало: Алиса замкнулась, заперлась в своей умозрительной Стране чудес и попыталась найти честный ответ именно там.

Madness Returns рассказывает, что произошло после того, как ответ был найден – спустя десять долгих лет, в течение которых Алиса то обретала рассудок, то теряла его вновь (в докторском дневнике, который доступен из главного меню, этот период ее существования описан во впечатляющих подробностях). Связь с реальностью здесь вообще обозначена намного четче, чем в оригинале: действие происходит одновременно и в Лондоне второй половины девятнадцатого века, и в Стране чудес – каждая из пяти гигантских глав повествования берет начало на удивительно грязных и отталкивающих лондонских улочках (никогда еще, пожалуй, Британия того времени не выглядела так уродливо), чтобы затем швырнуть несчастную девчушку в мир, созданный ее воображением. Благодаря такому подходу мы не просто зачарованно исследуем жуткие ландшафты, а буквально следим за тем, как знакомые образы находят гротескное отражение в детском сознании: восточная обстановка покоев неприятного адвоката превращается в целое самурайское царство, где иероглифы могут сорваться со стен и броситься в рукопашную, а манускрипт на непонятном языке становится опасной беговой дорожкой. То, насколько тонко МакГи понимает детскую психологию, впечатляет – и дело даже не столько в образах и метаморфозах. Он абсолютно точно отмечает разницу в масштабах восприятия: маленькой и одинокой Алисе все кажется пугающе большим и непропорциональным – особенно то, чего она в реальности никогда не видела (а видеть, судя по живописанию ее быта, она могла немногое – зато библиотека ее отца была огромна). Одного неосторожно брошенного слова в подслушанном разговоре достаточно, чтобы игрушечный корабль в бутылке стал безразмерным судном, а кукольный домик – многоэтажным особняком.

Уже на средней сложности поединок с двумя такими вот сервизными рыцарями – серьезное испытание, несмотря на способность Алисы к мгновенному прыжку в любом направлении.

Американ так же прекрасно осведомлен и о характерной детской особенности принимать все на веру и воспринимать буквально: отсюда и чайники с глазами, и лоботомированные младенцы, и вообще все внутреннее устройство Страны чудес. Сочетание парадоксального, абсурдистского дизайна и необычайной психологической достоверности – едва ли не самое ценное, что есть в Madness Returns. Если в первой части главной героиней была, несомненно, сама Страна чудес – точнее, ее оригинальное прочтение – то сейчас на первое место выходит Алиса, девочка из плоти и крови, со всеми своими страхами, кошмарами и фантазиями. И, разумеется, своей историей.

ХОЧЕШЬ, Я РАССКАЖУ ТЕБЕ СКАЗКУ?

Авторы Madness Returns явно воспринимают свою игру как предмет повествовательного искусства, поэтому история подается не в виде привычных

То, что сотворили художники с подводным миром, словами не описать. Выкуривающий северное сияние месяц – это только начало.

«Лондонские» эпизоды похожи не то на скриншоты из Fable, не то на иллюстрации к романам Диккенса.

PC-ВЕРСИЯ

Редкий случай, однако в отношении Alice: Madness Returns можно смело сказать: PC-версия игры – лучшая. Да, управлять героиней по-прежнему лучше геймпадом, однако текстуры и общее качество графики здесь на голову выше, чем в консольных вариациях. Вдобавок ко всему игра поддерживает технологию PhysX, что заметно оживляет картинку (более того, многие сходятся во мнении, что применение PhysX в Madness Returns является одной из лучших демонстраций физики частиц на сегодняшний день вообще) – приставки таких изысков лишены.

брифингов, а по всем жанровым канонам: несвязными на первый взгляд обрывками, полунамеками, репликами в диалогах и даже режиссурой межмиссионных роликов (которые тут выполнены в стилистике раскладных картонных книжек – очень эффектно!). Диалогам, как и проработке персонажей в принципе, отводится едва ли не большая роль, чем собственно игровой механике: даже вполне сносно изъясняющийся на английском человек с первого раза с трудом поймет, о чем говорят все эти велеречивые Шляпники, Кролики и Мыши. Да и вполне себе реальные обитатели лондонских трущоб изъясняются ничуть не проще: после короткого, например, общения с некрасивой родственницей-проституткой пробирает вполне натуральный озноб.

На визуальную скупость (а выглядит Madness Returns, честно говоря, по нынешним меркам не особо, все местные красоты – заслуга не почтенного Unreal-движка, а дизайнерского гения и оригинального применения технологии PhysX) после таких моментов даже как-то стыдно жаловаться; с другой стороны, для тружеников скромной шанхайской студии Spicy Horse технический уровень Madness Returns – настоящий прыжок вперед, если вспомнить их опыты над тем же UE во время создания эпизодов Grimm.

Неудивительно, что истории в Madness Returns подчинено и все остальное, даже жанр: олдскульный платформер (а вовсе не «экшн от третьего лица», как искренне считают некоторые) позволяет занять руки, не мешая в то же время переваривать в голове все услышанное и увиденное.

Чисто визуально границы игрового мира значительно расширились – пара локаций одного эпизода в Madness Returns занимают примерно столько же пространства, сколько весь эпизод целиком в первой Alice. Героиня умеет прыгать, парить, прыгать во время прыжка, парить после второго прыжка и из последних сил прыгать еще раз. Эта система тройных тулупов позволяет сооружать платформенные головоломки поистине титанических размеров (и да, здесь придется прыгать очень, очень много)… и удивительно изящного исполнения.

Недаром МакГи в одном из своих последних интервью тепло отзывался о серии Portal – свежая Madness Returns взяла от хитов Valve очень многое: маловероятно, что какая-либо из про-

УПРАВЛЕНИЕ НА PC

Только геймпад! В принципе, теоретически можно довольствоваться и связкой «клавиатура-мышь», однако управляющих клавиш слишком много, и любое их расположение – хоть по умолчанию, хоть пользовательское – рано или поздно начнет доставлять неудобства. Все же платформер – жанр очень капризный, здесь от реакции и скорости принятия решений зависит очень многое, а когда одно из самых важных действий «повешено» на клавишу Caps Lock… ну, вы понимаете. Вдобавок ко всему отмечались случаи, когда один из видов оружия, зонтик, отказывался отвечать на нажатие соответствующей клавиатурной кнопки в принципе.

Детализация порой впечатляет. Правда, демонстрировать такую картинку игра будет не всегда – зато в связке с PhysX подобные сцены нагружают по полной даже самый современный компьютер.

С муравьями в Madness Returns вообще все очень серьезно: в какой-то момент статуи гейш, например, превращаются в памятники насекомым, причем в весьма, гхм, своеобразном виде.

Волосы Алисы и в самом деле развеваются так, что перехватывает дыхание. Говорят, для достижения подобного эффекта был разработан целый секретный алгоритм.

странственных задач поставит Алису в тупик, однако поиск верного решения неизменно заставляет восхищенно цокать языком. Основных элементов тут не так уж и много – платформы, кнопки-пружины, горки-желобы – однако их комбинации всякий раз приятно удивляют.

Никакого обычного для платформера раздражения от бесконечных попыток пройти сложное место, хвала грамотной системе чекпойнтов, адекватному управлению и почти всегда умной работе камеры (за редким исключением).

И – самое главное – потрясающему, лучшему после «Психонавтов» Шафера визуальному дизайну. Честно говоря, после прохождения последней главы мне захотелось написать Мак-Ги письмо и попросить его выпустить к игре набор дополнительных уровней – черт с ними, с врагами, плевать на головоломки и даже мощнейшую сюжетную линию, достаточно будет набора комнат, пещер и коридоров, по которым можно просто ходить. Такого буйства фантазии, такой щедрости игры не видели давно.

Мало того что каждая глава-мир концептуальна сама по себе и все ее содержимое объединено какой-то общей идеей (даже платье Алиса в каждой главе носит новое) – каждая деталь, каждый распоследний канделябр на стене является законченным художественным произведением. Но и общая картина не отстает: одна из глав начинается в ярком кукольном домике, а заканчивается на каком-то жутком, затхлом, черном чердаке, и цветовая гамма на протяжении всей главы меняется столь плавно, что в какой-то момент начинаешь недоуменно вспоминать: когда это комната с игрушками и кубиками превратилась вот в это? А иногда игре надоедает третье измерение, и она неожиданно превращается в плоскую двумерную аркаду – тут кончаются вообще все слова и эмоции (мини-уровни, вплетенные в ткань восточного сегмента Madness Returns, вполне можно издавать отдельной игрой, и это будет фантастическая игра). Если совсем уж простыми словами, то первая Alice по сравнению с Madness Returns – это картина Левитана рядом с яростью Дали и Пикассо, вместе взятых.

В каждой главе Алиса примеряет новый наряд – помимо того, что они просто красивы до безумия, каждый обладает еще и своими уникальными свойствами.

ДВОЙНОЕ КОМБО КОНЕМ НА Е4

О неважном: в Madness Returns иногда необходимо драться. Не то чтобы эта часть игры была выполнена плохо (совсем даже наоборот), просто часто враги мешают вдумчиво рассматривать окружение и любоваться местной жутью. Вот было бы два режима игры – с врагами и без! Все равно местное оружие чаще используется для поиска секретных тропинок или активации очередного механизма (если, конечно не выкручивать сложность на максимум – тогда действительно можно проклясть все на свете).

СОЧЕТАНИЕ ПАРАДОКСАЛЬНОГО, АБСУРДИСТСКОГО ДИЗАЙНА И НЕОБЫЧАЙНОЙ ПСИХОЛОГИЧЕСКОЙ ДОСТОВЕРНОСТИ – ЕДВА ЛИ НЕ САМОЕ ЦЕННОЕ, ЧТО ЕСТЬ В MADNESS RETURNS.

Впрочем, шутки шутками, но нужно отдать разработчикам должное: боевая система в новой «Алисе» полностью переработана. Вместо примитивной механики первой части авторы предлагают чуть ли не тактический симулятор: разновидностей врагов много (общее количество персонажей в Madness Returns – семь с лишним десятков), у каждого своя модель поведения и свои уязвимые места. Палить во все стороны не получится – во-первых, зачастую нужно ходить вокруг монстров кругами, ожидая удобного момента для атаки; во-вторых, из шести видов оружия лишь два способны поражать цель на расстоянии, остальные применяются исключительно в рукопашной (включая самое мощное – голову шахматного коня на шесте).

В процессе игры оружие можно улучшать, однако оба огнестрела – если можно так назвать перечницу с ручным приводом и гигантский чайник – даже в высшей ступени своего развития быстро перегреваются и вообще не очень надежны. То ли дело нож! Быстрый, беспощадный – выбор профессионала. Правда, когда ближе к концу игры нужно противостоять нескольким видам врагов сразу – и ползающим, и летающим, и невидимым – волей-неволей приходится сооружать многоходовые комбо с использованием всего арсенала разом (не забывайте про плюшевого мишку с таймером, очень эффективен против кучкующихся противников).

«HE KNOWS THINGS! HE EVEN THINK THINGS!»

ПОСЛУШНИКИ БУМАЖНОГО МОНАХА О СВОЕМ УЧИТЕЛЕ

Режим истерии во всей красе. Очень напоминает классический кинокомикс «Город греха».

Если же совсем прижмет, то с помощью специальной кнопки Алиса способна впасть в истерику: на короткое время сила храброго ребенка многократно увеличивается, и он теряет восприимчивость к любым атакам – правда, при

Madness Returns не стесняется использовать цитаты и образы из первой части: то Кот вспомнит свои старые присказки, то вот это.

этом становится похожим на призрака с кровью, ручьями бегущей из черных глазниц, но это уже детали. Отношение самих авторов игры к боевой части, к слову, хорошо передает отношение к боссам в конце каждой главы вообще и к беспощадному Палачу с косой в частности (хорошо-хорошо, ни слова больше). Драки тут не главное, это точно.

УДАЧНОЙ ПРОГУЛКИ

Возвращение Американа и его хрупкой подопечной в большую лигу удалось – это бесспорно. Если не брать в расчет несколько мелких технических ляпов (пару раз довелось застрять в текстурах) и грубоватое использование возможностей графического мотора, к игре нет и не может быть вопросов. Сегодня проекты такого уровня – чрезвычайная редкость, штучный товар, краснокнижный экземпляр. Ничего глубже, атмосфернее, сильней и красивей в этом году мы еще не видели: если кто-то спросит, зачем вообще существуют компьютерные игры, в ответ ему можно просто дать диск с этой игрой. Все по отдельности: способность Алисы в любой момент уменьшаться до размеров замочной скважины, тонны всевозможных тайников и секретов, Красная королева и Мартовский заяц, представление Плотника и устрицы в подвязках – выглядит всего лишь набором удачных образов и дизайнерских приемов, но все в целом… Стоит только сделать первый шаг – и вы все поймете сами. В Страну чудес и обратно, в гости к оторванной голове Шляпника, по осколкам здравого смысла и сквозь частокол рассыпающегося сознания: если и есть способ сойти с ума быстрее и ярче, нам он неизвестен. ■

Карточный уровень – самый, пожалуй, яркий во всей игре. Что не мешает ему к финалу превратиться в самый настоящий кошмар.

В расширенное издание игры входят несколько умопомрачительных дополнительных костюмов – каждый из которых при этом еще и непосредственно влияет на геймплей. В этом, например, Алиса не сможет добывать из поверженных врагов частички здоровья.

Готика! Архитектура тут уникальная, ничего не скажешь.

ПОХОЖЕ НА: Red Faction: Guerilla, Dead Space
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный, кооперативный на 2-4 игроков

Автор:
Кирилл Перевозчиков

RED FACTION: ARMAGEDDON

ЭНЕРГИЧНЫЙ ШУТЕР ПРО ИНОПЛАНЕТЯН И НАНОТЕХНОЛОГИИ

- **ЖАНР:** Third-Person Action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** THQ
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Бука
- **РАЗРАБОТЧИК:** Volition
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** выше среднего, видеокарта уровня GeForce GTS 250
- **ИНТЕРНЕТ:** www.redfaction.com

Самое любопытное в новом Red Faction: Armageddon – это по-прежнему система разрушений Geo-Mod 2.0. Любой объект, любое строение в игре можно подробно и красиво разрушить – на этом зиждилась философия прошлой части серии, Red Faction: Guerrilla, где угнетаемые гнусными землянами марсианские колонисты устраивали восстание по принципу «весь мир насилья мы разрушим до основанья». В Red Faction: Armageddon, правда, акцент сместился на подземные уровни, а вместо капиталистов-милитаристов сражаться приходится – впервые в истории серии – с коренными жителями Марса: похожими на больших насекомых инопланетянами.

Мы играем за Дариуса Мейсона (Darius Mason), внука Алека Мейсона (Alec Mason) из Red Faction: Guerrilla.

Даже два года спустя после выхода Red Faction: Guerrilla технология Geo-Mod по-прежнему не имеет аналогов.

PC-ВЕРСИЯ

С PC-версией у Red Faction: Armageddon все хорошо – даже лучше, чем было с Red Faction: Guerilla. Во-первых, счетчик FPS теперь не ограничен 30 кадрами в секунду, и на мощных системах можно насладиться очень плавным геймплеем (даже разрушения не способны затормозить игру – правда, в целом системные требования у Armageddon чуть выше средних). Во-вторых, игра поддерживает DirectX 11 и на PC выглядит значительно приятнее, чем на консолях – лучше тени, больше источников света, четче текстуры. Мультиплеер работает через Steam, что тоже можно записать в безусловные плюсы.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.0
ГРАФИКА	8.5
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	8.0

Интересные пришельцы, зрелищная разрушаемость, динамичный геймплей.

Все-таки шаг назад по сравнению с Red Faction: Guerilla.

УВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ, ПУСТЬ И НАСКВОЗЬ ЛИНЕЙНЫЙ ШУТЕР. ОСОБЕННО ПРИДЕТСЯ ПО ДУШЕ ВСЕМ, КОГО ДИКО РАЗДРАЖАЮТ МЕДЛЕННЫЕ МОНСТРЫ DEAD SPACE.

8.0

очень хорошо

С помощью Nano Forge теперь можно восстановить любой объект на карте.

Еще в Red Faction: Armageddon – самые красивые подземелья на PC.

В самом начале игры Дариус служит в войсках Red Faction, которые доблестно сражаются с культистами на поверхности Марса. Культисты, возглавляемые сильно татуированным мужчиной Адамом Хейлом (Adam Hale), делают попытку разрушить станцию-терраформер, поддерживающую на Марсе пригодную для жизни атмосферу.

После продолжительного вступительного уровня им это удается: колонисты вынуждены переселяться в недра планеты, где они организуют поселение под названием Бастион. Несколько лет спустя Мейсон примет участие еще в одном сомнительном мероприятии – в результате на свободу оказываются выпущены тысячи инопланетных тварей, которые прятались в глубинах красной планеты и ждали своего часа, чтобы сожрать всех жалких людишек.

МЕРТВЫЙ МАРС

От переноса действия в катакомбы и смены жанра игра, если честно, не выиграла и не проиграла – она просто стала другой. Полностью сменилась механика действия: теперь это не история с открытым миром на манер GTA, а вполне себе линейное приключение, отдаленно напоминающее Dead Space – с поправкой на просторные подземные уровни, быстрых и агрессивных жуков-инопланетян и оружие выдающейся разрушительной мощи.

Радость крушить все вокруг разработчики теперь выдают более дозированными порциями: здесь по-прежнему встречаются задания в духе «уничтожь пять зданий, потому что они заражены инопланетной чумой», а внутри строений спрятан ценный металлолом (salvage), который обменивается на апгрейды в особых станциях. Но все это теперь убрано на задний план, а действие куда более сконцентри-

ВЫИГРАЛА ЛИ ИГРА ОТ ПЕРЕНОСА ДЕЙСТВИЯ ПОД ЗЕМЛЮ И ЛИНЕЙНОГО ГЕЙМПЛЕЯ? И ДА И НЕТ.

УПРАВЛЕНИЕ НА PC

Игра изначально разрабатывалась под геймпад, так что если у вас нет аллергии на контроллер от Xbox 360 – лучше его подключить. На клавиатуре и мыши все более чем играбельно, но именно с геймпадом игра работает лучше всего: в настройках можно включить помощь в прицеливании, если вам позволяют это религиозные соображения.

Самые огромные инопланетяне похожи на Ранкоров из «Звездных Войн».

Очень скоро случится кое-что… непоправимое.

RED FACTION BATTLEGROUNDS

В рамках подготовки к релизу Red Faction: Armageddon издательство THQ внутренними силами выпустило небольшую игру для сервисов цифровой дистрибуции – Red Faction Battlegrounds, мультиплеерный topdown-шутер с участием шагающих роботов.
Вышла она, правда, только на консолях – но это даже к лучшему. В игре было очень мало контента, поэтому она быстро надоедала: да и никакой настоящей разрушаемости не завезли, только ее видимость. Средний балл Red Faction: Battlegrounds на Metacritic.com – 52 из 100.

ровано на методичном отстреле пришельцев. Который, разумеется, сопровождается бурным разрушением окружающего мира.

ЖУКИ

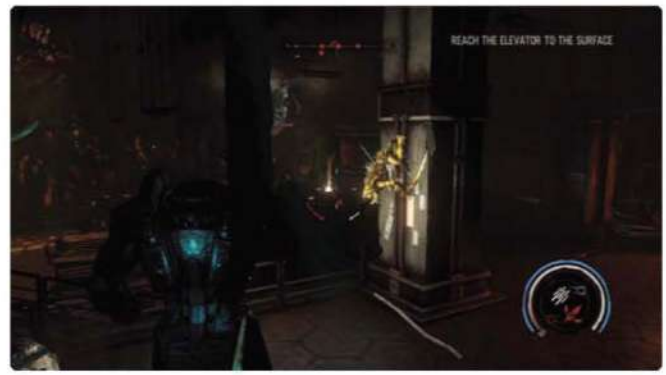
Инопланетяне в Red Faction не отличаются особой разумностью и действуют согласно заложенным в них разработчиками инстинктам, быстро перемещаясь по уровню и стреляя в Мейсона электричеством, шипами, отравляющим газом, лазерами (!) и еще черт знает чем. Ведут себя насекомые энергично и порой неожиданно – поэтому отстреливать их почти не надоедает, даже когда твари давят количеством. Виной этому хорошо настроенное управление: оно отзывчивое, удобное и позволяет вам подойти творчески к процессу инопланетного геноцида. Пришельцы отличаются разнообразием видов: есть маленькие жуки, которые нападают большими группами, есть стреляющие и прыгающие по стенам особи, ближе к концу игры будут попадаться похожие на Рэнкоров из «Звездных Войн» твари с огромным лайфбаром и повышенной агрессивностью. К счастью, у Мейсона всегда есть чем им ответить.

В игре есть снайперская винтовка, стреляющая сквозь стены, – идею позаимствовали у PS3-эксклюзивной серии Resistance.

ЛОМАТЬ

Оружия разной степени разрушительности в игре очень и очень много – хотя носить с собой по-прежнему можно только четыре пушки. Уже в первой половине игры вы найдете страшной силы ракетницу и Plasma Gun, которая устраивает пришельцам тотальный апокалипсис. Никуда не делись и старые друзья из Red Faction Armageddon – Nano Rifle превращает жуков в нано-пыль, Singularity Rifle создает маленькую черную дыру, которая страшнейшим образом взрывается, затянув в себя пол-уровня. Наконец, звезда шоу, которую очень легко не заметить под градом новых игрушек (игра выдает новые пушки почти каждый уровень), – Magnet Gun, устройство практически уровня Gravity Gun из Half-Life 2.

ИНОПЛАНЕТЯНЕ В RED FACTION НЕ ОТЛИЧАЮТСЯ ОСОБОЙ РАЗУМНОСТЬЮ И ДЕЙСТВУЮТ СОГЛАСНО ЗАЛОЖЕННЫМ В НИХ РАЗРАБОТЧИКАМИ ИНСТИНКТАМ.



Работает она просто: первый выстрел помечает предмет/часть строения/жука маркером, второй – притягивает этот маркер туда, куда вы покажете. На практике это означает, что в толпу жуков можно запустить разлетевшейся стеной огромной башни, и наоборот – творческий потенциал у магнитной пушки почти неисчерпаемый.

И СТРОИТЬ

Чтобы не превратить прохождение полностью разрушенных уровней в адскую пытку, разработчики предусмотрительно выдали Мейсону улучшенную нано-кузню (Nano Forge). Это устройство теперь восстанавливает разрушенные строения, приводя их в первозданный вид, – поэтому можно не беспокоиться, что взрывной волной разнесет в щепки какую-нибудь жизненно важную лестницу. Таким образом можно восстанавливать целые уровни – и, правильно, снова их разрушать. Конечно, стены пещер на наши старания никак не реагируют (в первой Red Faction, кстати, все было как раз наоборот), но все остальное так и ждет смелых экспериментов над собой. Спустя некоторое время нано-кузня даже научится кидать нано-гранаты, восстанавливающие все вокруг. У президентской комиссии по модернизации и нанотехнологиям уже есть несколько вопросов к разработчикам Red Faction: Armageddon.

ОГРОМНЫЕ, ШАГАЮЩИЕ

Чтобы нам не было скучно бегать по линейным уровням, отстреливая волны пришельцев (чаще всего те появляются из специальных коконов, вырастающих в складках пещер, – их имеет смысл уничтожать в первую очередь), разработчики стараются по максиму-

Панель апгрейдов. Бесполезных практически нет, хотя некоторые более ощутимо помогают в бою.

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Volition с завидной постоянностью делает игры Red Faction (первая часть вышла 10 лет назад, и – да! – там тоже была разрушаемость), а с недавних пор – еще и занимается линейкой Saint's Row. Любопытный момент: вселенные Red Faction и Saint's Row каким-то образом связаны – так, и в той и в другой серии фигурирует зловещая Ultor Corporation. Правда, по стилю игры отличаются весьма кардинально: если в Saint's Row творится плохо контролируемое безумие, то в Red Faction все стараются подавать с более или менее серьезным выражением лица.

му разнообразить происходящее. Так, в игре встречаются и классические рельсовые секции, и, конечно, маленькая гордость серии Red Faction – шагающие роботы разной степени человекоподобности.

Они выдаются игроку строго по сюжету и, как правило, обладают оружием невероятной разрушительной силы. С роботами также связаны и некоторые особо удачные уровни в игре: запершись в экзоскелет, можно громить подземный блошиный рынок, наглядно демонстрируя смысл стихотворения «Слон в посудной лавке». Робот-экзоскелет умеет пускать по несколько ракет сразу, оставляя бедным жукам очень мало шансов. А робот-паук, позаимствованный у культистов, сеет смерть и разрушения в таких масштабах, что в подземельях ему тесно: поэтому сюжет иногда выводит действие игры обратно на поверхность.

Такие вот зеленые инопланетные конструкции заметно увеличивают здоровье находящихся рядом инопланетян – поэтому уничтожать их надо в первую очередь.

SINGULARITY RIFLE СОЗДАЕТ МАЛЕНЬКУЮ ЧЕРНУЮ ДЫРУ, КОТОРАЯ СТРАШНЕЙШИМ ОБРАЗОМ ВЗРЫВАЕТСЯ, ЗАТЯНУВ В СЕБЯ ПОЛ-УРОВНЯ.

RUIN

Еще одно развлечение, которое предлагает игра, – Ruin Mode, похожее на Wrecking Crew из Red Faction: Guerrilla. Здесь предлагается за ограниченное количество времени разнести в щепки целый уровень – чем больше вы разрушите зданий, тем больше будет финальный счет. Результаты тут же сравниваются с таблицей рекордов в Интернете – собственно, на этом смысл Ruin заканчивается. Карт здесь очень мало, а весь режим можно «пройти» за полчаса. Есть и некоторое подобие свободной игры – без таймера и глупых таблиц рекордов.

СТАЛАКТИТЫ И СТАЛАГМИТЫ

Еще одна заслуга Volition – им удалось сделать очень красивые пещеры. Играя с освещением от подземных кристаллов и растительности, у дизайнеров получилось максимально разнообразить унылые подземные пейзажи. Вообще, графически Red Faction: Armageddon держится достойно: никаких откровений, но все очень аккуратно, ярко в плане спецэффектов и четко, если говорить о текстурах. Ну и, конечно, система разрушений не надоедает практически никогда: она по-прежнему несовершенна, но и близких аналогов у нее за три года так и не появилось. Так что мы по-прежнему можем бесконечно смотреть на огонь, воду и медленно оседающие здания в Red Faction: Armageddon.

Выиграла ли игра от переноса действия под землю и линейного геймплея? И да и нет. Что точно не стало лучше – это сюжет, который можно описать разве что словом «приемлемый»: никаких откровений от борьбы колонистов с жуками ждать не приходится, но действие вытягивают забавные и качественно озвученные диалоги между Дариусом и его портативным компьютером. Что же касается экшна, то тем, кому не понравился Red Faction: Guerrilla, наверняка придется по душе Armageddon – здесь игрока аккуратно ведут за руку, действие лучше срежиссировано, а управление стало удобнее и отзывчивее, поэтому крошить жуков и здания легко и приятно – как никогда раньше. Жаль только, что потенциал технологии Geo-Mod пропадает в руках Volition, которые выпускают одну Red Faction в три года. Может быть, американской студии все-таки стоит задуматься о лицензировании движка? ■

МУЛЬТИПЛЕЕР

В Red Faction: Armageddon только один мультиплеерный режим – Infestation. Он очень похож на режим Horde из Gears of War или Anarchy из Bulletstorm – в компании трех друзей вы отстреливаете надвигающиеся волны инопланетян, между которыми игра ненадолго дает перевести дух и проапгрейдить набор оружия. Разрушаемое окружение никуда не делось, поэтому играется Infestation на редкость бодро. Главное, чтобы у ваших друзей в Steam нашлось по копии Red Faction: Armageddon.

СИСТЕМА РАЗРУШЕНИЙ НЕ НАДОЕДАЕТ ПРАКТИЧЕСКИ НИКОГДА: АНАЛОГОВ ЗА ТРИ ГОДА У НЕЕ ТАК И НЕ ПОЯВИЛОСЬ.

ПОХОЖЕ НА: F.E.A.R., Bulletstorm
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный, кооперативный на 2 игрока, многопользовательский на 4 игрока

Автор:
Кирилл Перевозчиков

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

F.3.A.R.

НА УДИВЛЕНИЕ УДАЧНОЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ ШУТЕРА ПРО МЕРТВУЮ ДЕВОЧКУ

ЖАНР: First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ: Warner Brothers Games
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Новый диск
РАЗРАБОТЧИК: Day 1 Studios
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: средние, видеокарта уровня GeForce 9600GT/Radeon HD 3850
ИНТЕРНЕТ: www.whatisfear.com

Попытки F.E.A.R. 3 (можно мы не будем использовать чудовищный акроним F.3.A.R.?) напугать игрока в большинстве случаев оканчиваются провалом: с потолка весело падают человеческие внутренности, игра старательно мигает светом, замутняет картинку и двигает предметы – но совершенно не вызывает страха. К счастью, все это с лихвой компенсируется одним-единственным фактом: F.E.A.R. 3 – отличный шутер.

Разработкой триквела занимались Day 1 Production (не путать с TameGate Studios, ответственной за невнятные аддоны к первому F.E.A.R.) – ранее студия выпустила достаточно инновационную игру Fracture для Xbox 360 и PlayStation 3 (подробнее о ней – в специальной врезке). Изначальные авторы F.E.A.R. и F.E.A.R. 2, Monolith, по заявлениям издателя, консультировали разработчиков во всем, что касается сюжета и вселенной игры. Кроме этого к разработке игры были привлечены комиксовый сценарист Стив Найлс (Steve Niles) и некогда популярный режиссер Джон Карпентер (John Carpenter), снявший в далеком 1982-м культовый фильм «Нечто» (The Thing).

БРАТ-2

В F.E.A.R. 3 игрок обнаруживает себя в роли Пойтмена (Point Man) – протагониста первой F.E.A.R., ныне заключенного в тюрьму зловещей корпорацией Армахам. Второй играбельный персонаж – Пакстон Феттел (Paxton Fettel), главный злодей из F.E.A.R., обладавший когда-то выдающимися психо-телепатическими способностями и склонностью к каннибализму, но убитый в конце первой части выстрелом в лоб.
В F.E.A.R. 3 Феттел – скорее призрак, чем живой человек, но это не мешает ему сохранять некоторые телепатические способности и помогать своему непутевому брату. Напомним, что Пойнтмен и Феттел – оба сыновья мертвой девочки Альмы, старательно пугающей нас на протяжении всех игр сериала. Давным-давно над ней поставили какие-то чудовищные эксперименты, в результате чего на свет появились два героя F.E.A.R. 3 – и теперь они

Такое здесь – примерно раз в десять минут.

Иногда игра смутно напоминает Half-Life 2.

Slo-mo – по-прежнему главное, что заставляет нас играть в F.E.A.R.

Феттел умеет поднимать врагов в воздух и вселяться в их тела.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.0
ГРАФИКА	6.5
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	8.0

Отличные перестрелки, умный AI. Замечательный кооперативный режим. Разнообразные уровни.

Местами серо, местами устаревше и совсем не страшно.

F.E.A.R. 3 ВРЯД ЛИ СМОЖЕТ ВАС НАПУГАТЬ. НО, НЕСМОТРЯ НА РЯД ОЧЕВИДНЫХ НЕДОСТАТКОВ, ЭТО ОТЛИЧНЫЙ ШУТЕР, КОТОРЫЙ СТАНОВИТСЯ ЕЩЕ ЛУЧШЕ В КООПЕРАТИВНОМ РЕЖИМЕ.

8.0

очень хорошо

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Чикагская студия Day 1 начинала с нишевых стратегий для PC, после чего переключилась на игры для первого Xbox – их серия MechAssault была призвана продемонстрировать возможности сети Xbox Live. После этого студия портировала первый F.E.A.R. сначала на Xbox 360 (2006), а потом и на PlayStation 3 (2007). Правда, последовавшая за этим игра Fracture хитом не стала и собрала довольно средние оценки критиков. F.E.A.R. 3 – шанс Day 1 реабилитироваться и крепко встать на ноги.

полны решимости выбраться из заключения и найти Альму.

АЛЬМА ЗОВЕТ

Игрок приходит в себя в грязной камере, где какие-то неприятные люди пытаются его допросить, – но очень быстро на помощь приходит Феттел (при первом синглового прохождении он не доступен для игры), освобождая Пойнтмена и предлагая бежать. Здесь же на связь с Пойнтменом выходит Джин Сун-Квон (Jin Sun-Kwon) – единственный уцелевший член отряда F.E.A.R. из первой части. Но сначала братьям нужно сбежать из тюрьмы, плотно забитой клонированным спецназом Армахама.

Для этого у главного героя есть slo-mo – визитная карточка серии F.E.A.R. – а также новая возможность пользоваться укрытиями от первого лица. Очень скоро становится ясно, что укрытия добавлены в игру отнюдь не для галочки: поначалу у нас совсем мало здоровья, а замедление кончается очень быстро. Поэтому приходится нырять в укрытие и отстреливаться в надежде, что следующий заход будет более удачным.

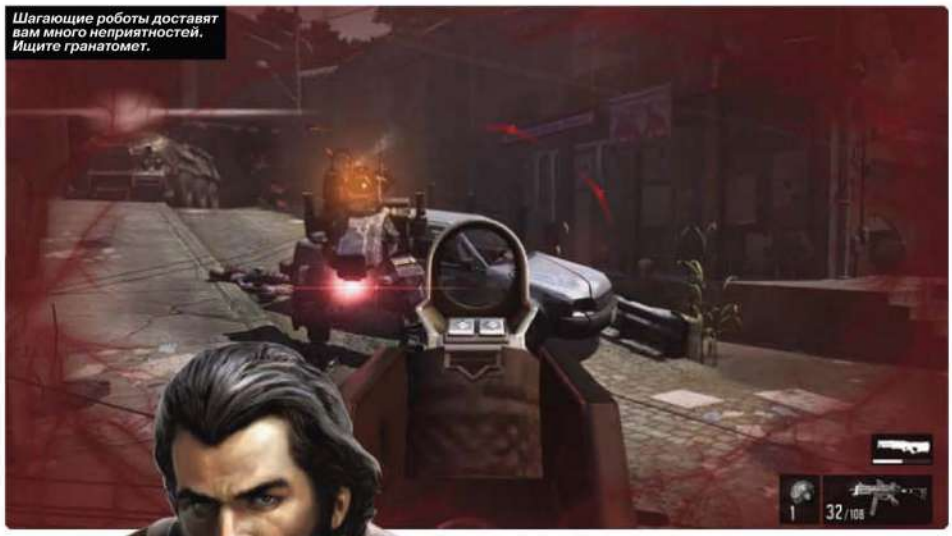
Противники не дают расслабиться ни на секунду: продвинутый искусственный интеллект по-прежнему управляет каждым их действием. Спецназовцы нападают со всех сторон, успешно пользуются укрытиями, умеют кидать различные гранаты и слаженно идти в атаку, если вы спрятались за углом и не желаете оттуда выходить.

ПРИСТРЕЛИ ИХ

Вообще баланс игры был изменен в сторону большей напряженности: игрок постоянно находится на волоске от смерти, и только комбинируя различные виды оружия, гранат, пользуясь slo-mo и укрытиями – только так можно достичь успеха. А как только вы подумаете, что у вас начало получаться зачищать целые карты от врагов на одном дыхании, F.E.A.R. 3 мгновенно изменит правила игры.

Новые враги – начиная от уже привычных для F.E.A.R. шагающих роботов и пси-активированных спецназовцев и заканчивая сошедшим с ума местным населением – требуют новых методов борьбы, поэтому игровой темп часто меняется, а иногда приходится искать и новые способы уничтожения – вроде припрятанного в укромном месте гранатомета или дру-

Игра скрупулезно ведет статистику ваших достижений, а при получении очередного «ачивмента» – выдает очки опыта.



Шагающие роботы доставят вам много неприятностей. Ищите гранатомет.

КАК БЫ НИ СТАРАЛИСЬ РАЗРАБОТЧИКИ, F.E.A.R. 3 СОВСЕМ НЕ ПУГАЕТ.

Psychic Link – бонусная возможность Пойнтмена «входить в связь» с оставленными Феттелом телами. За каждый такой контакт начисляются очки опыта.

го пилотируемого робота (без этих робо-уровней, честное слово, можно было бы и обойтись).

ACHIEVEMENT UNLOCKED

Игра щедро вознаграждает за любые достижения – в игру встроена хитрая система «ачивментов», зарабатывая которые игрок растет в уровне, как в каком-нибудь мультиплеерном шутере. Сделали 30 хэдшотов или убили 20 врагов из дробовика – получите увеличение шкалы slo-mo и прибавку здоровья. Это не значит, что F.E.A.R. 3 со временем становится легче: качество и количество противников тоже постоянно растет. Расслабиться нельзя ни на секунду. Еще одно безусловное достижение Day 1 Studios – попытка максимально разнообразить игровые локации. В первом F.E.A.R. действие в основном происходило в скучных офисных зданиях, во второй части разработчики зачем-то решили сделать игру более красочной – в итоге мы получили те же самые офисные коридоры, но F.E.A.R. 2 смотрелся несколько мультяшно. В третьей части действие начинается в тюрьме, затем плавно перетекает в канализацию, оттуда – в небольшой городок, похожий на деревню из Modern Warfare 2, после чего игра перемещается на склад какого-то гипермаркета, где происходящее начинает неуловимо напоминать Condemned от той же Monolith.

СТРАХА НЕТ

Но, увы, как бы ни старались разработчики, F.E.A.R. 3 совсем не пугает. Большинство трюков, используемых игрой, настолько стары, что попросту оказываются неэффективными после заряженной адреналином перестрелки. Все эти мигания светом, перемещения предметов или кровавые реки вызывают в лучшем случае снисходительную улыбку. Да, сценаристы постарались связать сюжеты первых двух частей F.E.A.R. –

МУЛЬТИПЛЕЕР

Многопользовательский режим F.E.A.R. 3 любопытен, прежде всего, своими оригинальными режимами. В Soul Survivor один из игроков становится призраком, и его цель – «поработить» каждого из трех оставшихся игроков, но сделать это можно, только если у игрока кончилось здоровье и он «упал». Аналогичный режим Soul King подразумевает, что все игроки – призраки-спектры с костлявыми руками и умением вселяться в NPC. Или вот режим Contractions – уже классический кооперативный мультиплеер с нарастающими волнами противников, больше всего похожий на аналогичный режим из Call of Duty: Black Ops/World at War. Наконец, одна из самых любопытных вещей – режим с говорящим названием Fking Run. Здесь тоже четыре человека обороняются от противников, вот только с одного конца уровня постоянно наступает огромная «стена смерти». Если она коснется хотя бы одного игрока – раунд окончен.**

Иногда с потолка осадками падают такие вот неубедительные внутренности.

и им это вполне удалось, но вряд ли вы узнаете что-то новое о персонажах. Отношения Феттела и Пойнтмена вообще никак не раскрываются: если вы играете один, то второй персонаж будет появляться только в скриптовых сценках.

СОРЕВНОВАТЕЛЬНЫЙ КООПЕРАТИВ

Играть за Феттела можно будет после прохождения игры за Пойнтмена – но интереснее всего, разумеется, эта парочка проявляет себя в кооперативе. Феттел на правах призрака умеет вселяться в тела врагов, поднимать их в воздух и стрелять сгустками красноватой энергии. Ради сохранения баланса, разработчики все-таки сделали его уязвимым для пуль – но играть за призрака все равно легче, поскольку каждый одержимый им спецназовец, по факту, дает «вторую жизнь»: при убийстве вас просто выбрасывает из захваченного тела.

Интересно, что кооператив в F.E.A.R. 3 по сути соревновательный – от набранного количества очков напрямую зависит концовка игры. Сценаристы обязательно покажут, кто из братьев в итоге одержал верх, – и подсчет будет вестись исключительно по вашей успеваемости за всю игру. Взаимодействие между Феттелом и Пойнтменом, конечно, присутствует – так, замедление времени действует на обоих, а Феттел может поднять в воздух незадачливого спецназовца, чтобы братец его расстрелял.

РАССЛАБИТЬСЯ НЕЛЬЗЯ НИ НА СЕКУНДУ.

КОНЕЦ?

F.E.A.R. 3 – как раз тот случай, когда сильный геймплей вытягивает на себе и среднюю графику, и слабый сюжет, и не лучший в мире дизайн уровней. Да, игра выглядит откровенно устаревше – здесь нет ни нормального освещения, ни четких текстур, ни каких-либо современных спецэффектов. Но вряд ли вы будете замечать это за шквалом пуль, густым slo-mo и не дающими передохнуть ни на секунду противниками. Удивительно, но F.E.A.R. 3 получился еще и верной заветам серии игрой – многие идеи из первых двух частей получили развитие, сюжетные линии замкнулись, история знакомых персонажей, кажется, закончена. Это, пожалуй, не совсем тот F.E.A.R. 3, который должен существовать в идеальном мире, – хотя бы потому, что игру делала не Monolith. Но что-то нам подсказывает, что история мертвой девочки Альмы все еще далека от завершения. ■

FRACTURE

Предыдущий проект Day 1 Studios – уникальная игра Fracture, которая вышла только на PS3 и Xbox 360, но была и остается единственным шутером с реализованной возможностью терраформинга. Различные пушки в игре позволяли менять поверхность карты по своему вкусу: поднимать, чтобы добраться в недоступные места, опускать под ногами у незадачливых врагов или решать с помощью этих возможностей разнообразные пазлы. У игры даже была убедительная сюжетная основа: после глобального потепления США разделились на Атлантическое и Тихое побережья, очень скоро между западом и востоком разгорелась нешуточная война. Игра предлагала встать на путь «западника» Джета Броди (Jet Brody), которого мировая игропресса тут же окрестила «самым неоригинальным персонажем в истории видеоигр с самым дурацким именем». Средний балл игры на Metacritic.com – 63 из 100.

ПОХОЖЕ НА: Diablo, Enclave
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный, кооперативный на 2 игроков

Автор:
Александр Трифонов

HUNTED: КУЗНЯ ДЕМОНОВ

БУДНИ СПЕЛЕОЛОГОВ

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Hunted: The Demon's Forge
ЖАНР:
Action/Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ:
Bethesda Softworks
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:
1С-Софтклаб
РАЗРАБОТЧИК:
Inxile Entertainment
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
средние, видеокарта уровня GeForce 8600
ИНТЕРНЕТ:
huntedthegame.com

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

Подобно тому как впечатляющая игра одного актера способна вытянуть даже самый посредственный фильм, The Bard's Tale (предыдущий проект Inxile) спасали невероятно смешные заставки, в которых «голос за кадром» переругивался с главным героем, селяне пели хвалебный гимн пиву, и вообще штампам RPG и фэнтези как жанра доставалось по полной. Всю затею портило лишь то, что в промежутках между гениальными сценками обнаруживался посредственный Diablo-клон с паршивой графикой – здравствуйте, двойные стандарты.

ДВОЙКА ПО ХИМИИ

«Тук-тук. – Кто там? – Очередная с**ная здоровенная дверь!» – так наши герои комментируют нахождение массивной железной двери, которую можно открыть только вдвоем. 156-й по счету, наверное. И это вот главная трагедия Hunted – разработчики, похоже, так и не поняли, что когда кого-то высмеиваешь, неплохо бы самому предложить что-то оригинальное.

Сюжет, строящийся вокруг взаимоотношений двух персонажей – только не в романтическом смысле, а как в «Смертельном оружии» (или какой там buddy-movie популярен у сегодняшней молодежи), очевидно, очень сильно зависит от проработки их характеров, так называемой «химической реакции», возникающей между ними на экране. Что нам предлагает Hunted? На удивление несимпатичных личностей.

Если Бард, при всем его волочении за каждой юбкой, алкоголизме, трусости и лени все же вызывал улыбку собственной непосредственностью, Кэддок с Элларой – другое дело. Первый уже немолод, выдыхается от небольшой пробежки или подъема по длинной лестнице, боится насекомых, постоянно ворчит в свойственной пожилым людям манере, жадничает («100 золотых? Каждому!») и к своей длинноухой напарнице вроде как питает отеческие чувства, подпитываемые виной за гибель собственной семьи. Вторая, хоть и в два раза старше воина, обладает характером подростка в переходном возрасте (то есть, постоянно не слушается «папочку» и лезет вперед, думая о последствиях потом) и очень любит все поджигать и взрывать.

Герои умеют прятаться в укрытия и стрелять оттуда из арбалетов, что приходится делать довольно часто: иначе пока добежишь до засевших на другой стороне врагов, превратишься в ежика.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★ 7.0
ГРАФИКА	★★★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★ 8.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★ 8.0

Неплохой, хоть и затянутый сюжет, захватывающий поиск секретов в подземельях, веселый совместный режим, толковый компьютерный напарник, редактор уровней.

Устаревшая графика, однообразные коричневые коридоры и утомительные сражения, несмешные перебранки между героями.

У СОЗДАТЕЛЕЙ HUNTED НЕ ПОЛУЧИЛОСЬ СДЕЛАТЬ НИ ЗАТЯГИВАЮЩУЮ «ЗАЧИСТКУ ПОДЗЕМЕЛИЙ», НИ ИНТЕРЕСНЫХ ГЛАВНЫХ ГЕРОЕВ – БУДЬ ХОТЯ БЫ ОДНА ИЗ СОСТАВЛЯЮЩИХ ПОЛУЧШЕ, БАЛЛ БЫЛ БЫ ВЫШЕ.

7.0

ХОРОШО

PC-ВЕРСИЯ

В PC-версии, как водится, текстуры куда четче, но главное ее достоинство – конечно, редактор уровней, позволяющий создавать собственные приключения из готового набора блоков с различными условиями (количество и разнообразие врагов, ограничение по времени и так далее) и обмениваться ими с другими пользователями через службу GameSpy. Что до управления, оно весьма удобное – но это лишь потому, что игра сильно тяготеет в сторону экшна и сложных действий вроде переодевания героев в броню получше или чтения кучи экранов со статистикой здесь попросту нет, и в мышке нет необходимости.

Если найти такой вот кристалл (что случается довольно редко), можно ради разнообразия сменить героя.

Периодически герои находят какой-нибудь узкий мостик или проход, по которому можно пройти только в одиночку, и в такие моменты у вас отбирают управление. Смысл этого я так и не понял.

И на этом все: мы никогда толком так и не узнаем, что же случилось с женой и детьми Кэддока, или как так получилось, что Эллара – последняя из эльфов (сама она говорить об этом не имеет никакого желания). Господа сценаристы! Без трагических подробностей проникнуться сочуствием и лучше понять поведение героев не получится, и они так и останутся ходячими типажами с вроде как сложным прошлым! Ситуацию спасли бы смешные перепалки, но и с юмором в Hunted очевидные проблемы – шутки не то чтобы банальные, они вообще не способны вызвать улыбку. Так, эльфийка постоянно подкалывает воина на тему возраста и обзывает стариком, пока тот не выдерживает: «Да ты вообще меня в два раза старше, только ведешь себя, как вполовину младше! – Ха, зато я в десять раз симпатичнее!» Характерный момент: один из героев должен встать на плиту, чтобы погасить пламя для прохода второго, и в последний момент спрыгивает с кнопки. Чуть не сгоревший заживо Кэддок кричит назад: «Это нифига не смешно!» Вот уж воистину.

САНИТАРЫ ПОДЗЕМЕЛИЙ

Собственно, что эта парочка забыла в катакомбах? Ее туда отправил мэр города, осаждаемого вылезшими из-под земли варгарами – похожими на орков тварями, обычно трусливыми и неорганизованными, но тут вдруг проявляющими чудеса военной стратегии. Кроме того, героев направляет дочка (так она себя называет, по крайней мере) главы города, обладающая магическими способностями и снабжающая ими наемников в обмен на особые кристаллы, выпадающие из монстров и находимые в укромных уголках. Она очень боится некой злой сущности, начинающей проявлять интерес к нашим подопечным, но ничего толком не рассказывает – и добром это все, конечно же, не кончится. Ролевая составляющая в игре не превалирует: Кэддок хорошо дерется в ближнем бою, так что и способности ему доступны соответствующие (удар с разбегу, повышение урона, подъем всех врагов вокруг в воздух и шмякнуть об землю), а Эллара метко стреляет, и поэтому у нее на выбор представлены бронебойные, взрывающиеся и замораживающие стрелы. Наконец, обоим персонажам доступно по три заклинания: молнии, файрбол, замедляющая печать, которые они могут применять как против врагов, так и для «заряда» напарника. Кроме того, существует пара десятков скрытых бонусов (вроде возможности таскать сразу два целебных зелья), которые задействуются при выполении особых условий: например, десять раз провести добивание или найти какое-то количество тайников. Последнее служит очень неплохим стимулом для обшаривания каждого закоулка катакомб: найти скрытый проход, разгадать нехитрую головоломку, спасти захваченного монстрами пленника и разжиться в процессе волшебным топором и дополнительными кристаллами. И вообще, если бы не эти ответвления от основной тропы, вас слишком скоро одолела бы скука. Огромное подземелье, в которое герои попадают почти в начале игры, на протяжении нескольких часов проходится так: драка, открыть «очередную с**ную дверь», драка, шарахание в потемках по коридорам в поисках выхода, драка, дверь, драка, коридоры, аааа, выпустите меня наружу.

Одна из тех самых дверей, которых во время прохождения вам придется поднять, наверное, больше тысячи.

При этом картинка лишь добавляет уныния: одинаковые коричневые стены и комнаты, вечный мрак, лишь немного разгоняемый светом факелов, одни и те же враги-варгары, на которых пожалели полигонов, блеклые персонажи, спасающие серых крестьян.

Порой кажется, что ходишь по замкнутому кругу из одних и тех же темниц, полуразваленных лестниц и тоннелей: если разработчики хотели внушить игрокам чувство клаустрофобии, их безусловно можно поздравить с успехом. А короткая прогулка по поверхности в середине игры лишь усиливает желание бежать из душных пещер, когда в них оказываешься снова.

БЕЗУМСТВО ХРАБРЫХ

Единственное же, что отвлекает от будней спелеолога, – схватки с монстрами, которые со времен пресс-показа в Лондоне не стали ни на капельку легче. Чуть зазеваетесь и не выставите блок – вас порежут на кусочки даже самые рядовые враги, а уж при стычке с бронированными варгарами или скелетами с двумя топорами и вовсе потратишь все лечилки. На помощь приходит напарник, даже под управлением компьютера весьма полезный: подстрелит подбирающихся со спины гадов, расшвыряет скопление тварей заклинанием, вовремя «зарядит» вас электричеством.

У AI есть, правда, дурная привычка застревать на поворотах или шляться не пойми где, но для этого пригодится совместный режим.

В компании живого человека есть и другое преимущество – вы сможете подкалывать друг друга куда изобретательнее, чем сами персонажи с их скучными диалогами, а также проходить подземелья, собственноручно созданные в прилагающемся к Hunted редакторе уровней. Даже интересно посмотреть, на что хватит фантазии пользователей – ведь в случае с Oblivion и Neverwinter Nights мы получили фанатские работы, даже превосходящие оригиналы. Остается только пожелать разработчикам, чтобы это продлило жизнь проекту. ■

Одно из свежих решений – возможность узнавать информацию у трупов, разбросанных там и сям по подземельям.

Про всех встреченных монстров и персонажей можно прочитать в иллюстрированном справочнике.

К сожалению, сразу прокачать всю ветку не получится – сперва надо дойти до определенной главы.

ЧУТЬ ЗАЗЕВАЕТЕСЬ И НЕ ВЫСТАВИТЕ БЛОК – ВАС ПОРЕЖУТ НА КУСОЧКИ ДАЖЕ САМЫЕ РЯДОВЫЕ ВРАГИ.

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Вся известность Inxile держится на имени Брайана Фарго – основателя и руководителя компании Interplay, в лучшие ее годы (с начала 80-х и до второй половины 90-х) бывшей одним из главных разработчиков и издателей игр для PC. Собственную студию Брайан организовал в начале нулевых, когда дела у издательства расклеились окончательно, и ее единственным полноценным проектом до сих пор оставалась пародийная RPG The Bard's Tale 2004 года выпуска.

Выпив особой жидкости, герой начинает убивать врагов с одного удара. Но лучше не увлекаться – можно ведь и «подсесть».

Схватка с боссом, которую предвкушаешь пол-игры, сводится к расстрелу бедняги из баллисты.

ПОХОЖЕ НА: Quake 3: Arena
РЕЖИМЫ ИГРЫ: многопользовательский на 8 игроков

Автор:
Кирилл Перевозчиков

ЖАНР: First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ: 2K Games
ИЗДАТЕЛЬ: 1С-Софтклаб
РАЗРАБОТЧИК: 3D Realms, Gearbox Software,
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: средние, видеокарта уровня GeForce 9600GT
ИНТЕРНЕТ: www.dukenukemforever.com

DUKE NUKEM FOREVER

МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ РЕЖИМ

Мультиплеерный Duke Nukem Forever, строго говоря, вообще никогда не должен был появиться на свет: при разработке игры 3D Realms то ли не предусмотрели его, то ли попросту не успели доделать. Когда проект в почти законченном виде попал к Gearbox, те решили, что у Дюка все-таки должен быть мультиплеер. Разработку поручили команде Piranha Games – эти же люди были ответственны за консольные версии DNF.

И если консольные порты Duke Nukem Forever можно прямо сейчас назвать однозначным провалом (игра на приставках выглядит значительно хуже, чем на ПК, а на Xbox 360, ко всему прочему, – безбожно тормозит), то с мультиплеером все не так просто.

ТОЛЬКО ОЛДСКУЛ

Piranha Games пошли, в общем-то, правильной дорогой – сделать старорежимный, мясной сетевой шутер в духе Quake 3 Arena или первого Unreal Tournament, без всех этих новомодных фишек с прокачкой, сериями убийств и захватом контрольных точек. Сразу стоит оговориться, что некое подобие прокачки в мультиплеере Duke Nukem Forever все-таки имеется. Но за каждый новый уровень открываются всего лишь новые предметы гардероба Дюка (чтобы хоть как-то отличить его от одиннадцати других бегающих по карте Дюков Нюкемов). Никакой кастомизации пушек или, боже упаси, перков здесь нет – поэтому и баланс максимально простой.

ТОЛЬКО ХАРДКОР

С режимами тоже все просто: дефматч (Dukematch), командный дефматч (Team Dukematch), захват флага (Capture the Babe), король горы (Hail to the King). Правда, и здесь не обошлось без фирменного дюкнюкемовского юмора: вместо флагов в игре выступают известные всем близняшки, а в русской версии соответствующий режим называется «Захвати телку». Феминистки и феминисты всего мира уже ополчились против скандальной игры: если близняшка сильно волнуется, пока вы будете ее нести, можно нажать на специальную кнопку и шлепнуть девушку, чтобы она успокоилась. В остальном никаких серьезных отличий от того же Quake 3 в мультиплеере Duke Nukem Forever не наблюдается – разве что дюковские пушки перекочевали сюда в полном составе. Уменьшатель – крайне обидная для неприятеля штука, а стероиды и голографический Дюк дают заметное преимущество в битве. Правда, наш выбор по-прежнему очевиден – нет ничего лучше старого доброго дробовика.

КТО ЗДЕСЬ САМЫЙ КРУТОЙ?

Помимо прокачки внешнего вида вашего Дюка, игра также предлагает обустраивать собственную «берлогу» – специальный уровень, где по мере прокачки открываются новые развлечения вроде бильярда, пинбола или подозрительной статуи, до поры до времени завешенной специальной вуалью. Толку в этом, понятное дело, мало – вряд ли вы будете специально и часто запускать «Берлогу», что-

Сервер можно настроить так, чтобы все игроки сражались исключительно кулаками (и гранатами).

Да, здесь есть шапки. Совсем как в Team Fortress 2.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	7.0
ГРАФИКА	6.5
ЗВУК И МУЗЫКА	5.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	5.0

Мясо, мясо и еще раз мясо. Все как в старые добрые.

Лимит на 8 игроков на одной карте – это смешно; многочисленные лаги и программные ошибки, очень мало карт.

ОЛДСКУЛЬНЫЙ И ПО-ХОРОШЕМУ ГЛУПЫЙ МУЛЬТИПЛЕЕР, КОТОРОМУ СИЛЬНО НЕ ХВАТАЕТ КОНТЕНТА И ВМЕНЯЕМОГО СЕТЕВОГО КОДА.

6.5

нормально

ВМЕСТО ФЛАГОВ В ИГРЕ ВЫСТУПАЮТ ИЗВЕСТНЫЕ ВСЕМ БЛИЗНЯШКИ, А В РУССКОЙ ВЕРСИИ СООТВЕТСТВУЮЩИЙ РЕЖИМ НАЗЫВАЕТСЯ «ЗАХВАТИ ТЕЛКУ».

бы насладиться мини-игрой в пинбол. Кастомизация самого Дюка тоже оставляет желать лучшего – можно выбрать цвет майки, очки и головной убор (если, конечно, они у вас уже открыты). Также в игру встроена нехитрая система челленджей, на манер Call of Duty: если, скажем, вы сумеете вырваться из ледяного капкана после заморозки, то игра щедро вознаградит очками опыта (почти в пять раз больше, чем за рядовое убийство).

LAN-PARTY

Но мультиплеер Duke Nukem Forever – он, конечно, совсем не про это. Это чистой воды прошлый век: в какой еще современной игре вы начинаете матч с несчастным пистолетом, а оружие приходится искать по карте? Да, большинство уровней нагло скопировано из однопользовательской игры с минимальными изменениями. Да, уровень-римейк из Duke Nukem 3D мог бы быть и получше и не вызывает положенных ностальгических вздохов. В конце концов, здесь очень скверный сетевой код, а графика и оптимизация даже хуже, чем в сингле – игра постоянно лагает, тормозит и неприятно выглядит. Но для некоторых это даже может оказаться плюсом: ведь, признайтесь, не мы ли десять лет назад плевались от скверного соединения через модем в третьем «квейке»? Здесь примерно та же история – только с Дюком Нюкемом, веселыми матюками и режимом «Захвати телку». ■

Проходят годы, а дробовик по-прежнему остается выбором настоящих джентльменов.

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Канадская Piranha Games (не путать с немецкой Piranha Bytes) – те самые святые люди, что уже который год делают продолжение Mechwarrior. До этого компания, правда, занималась довольно второсортными играми для портативных консолей, и это заметно по количеству глюков и тормозов в мультиплеере Duke Nukem Forever. А еще у них очень смешной логотип.

Русская версия не стесняется объяснять правила скандального режима.

ПОХОЖЕ НА: Dungeon Siege 3, Torchlight
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный, кооперативный на 2-4 игроков

Автор: Александр Трифонов

ЖАНР: Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ: Atari
РАЗРАБОТЧИК: Bedlam Games
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: низкие, видеокарта уровня GeForce 8600
ИНТЕРНЕТ: www.atari.com/daggerdale

DUNGEON & DRAGONS: DAGGERDALE

ПОДЗЕМЕЛЬЯ БЕЗ ДРАКОНОВ

Эта весна как-то неожиданно богата на кооперативные фэнтезийные ролевые экшны, да еще и вышли они все скопом: про «Hunted: Кузню демонов» и Dungeon Siege 3 мы уже писали (в этом и прошлом номере соответственно), а теперь настала пора поговорить о Dungeons and Dragons: Daggerdale – их младшей, так сказать, да еще и самой страшненькой сестричке. И это вовсе не сказка о Золушке.

Тут надо понимать, впрочем, что на разработку проекта были потрачены куда меньшие деньги и продается он всего за 15 долларов – у российского игрока, привыкшего к дешевым джевел-изданиям самых громких хитов, это с трудом укладывается в голове, но во всем мире к «бюджетной» категории игр принято относиться не столь требовательно. Все равно что сходить в ресторан или перехватить чебурек на вокзале – хотите поесть более прилично, платите денежки. Это предисловие написано затем, чтобы сразу отсечь претензии к скудной графике или убогому звуку и перейти непосредственно к процессу, который не столь уж плох, – а на Xbox Live Arcade игра после выхода и вовсе заняла первое место по продажам.

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Daggerdale – первый проект небольшой канадской студии Bedlam Games, базирующейся в Торонто, и с таким негативным приемом он вполне может оказаться и последним. Претензии тут, впрочем, нужно предъявлять не столько разработчикам, сколько Atari, который раз уже выпускающей игру сильно раньше срока и экономящей на тестировании. A Wizards of the Coast пора уже наконец задуматься, кому она поручает свою самую известную лицензию, и найти издателя, не стоящего перманентно на грани банкротства.

Даже если вы незнакомы с D&D, со здешней ролевой системой разберетесь без труда.

Все монстры подписаны категориями вроде minion или elite controller: первые дохнут от одного удара, а вот вторые постоянно призывают подкрепления и лечат соратников. Сразу понятно, кого лупить.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★ 7.0
ГРАФИКА	★★★★★ 5.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★ 5.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★★ 6.0

Первая RPG на основе Четвертой редакции Dungeons and Dragons, пускай и бессовестно урезанной по лекалам Diablo.

Страшненькая картинка, практически отсутствующее звуковое оформление, однообразные уровни и враги, мириады багов и недоработок.

ДЕШЕВО СДЕЛАННАЯ И СЫРАЯ ИГРА, В РЕДКИЕ МИНУТЫ ПРОСВЕТЛЕНИЯ, ОДНАКО, ДАЖЕ БОЛЕЕ ИНТЕРЕСНАЯ, ЧЕМ ДОРОГОСТОЯЩИЕ СОПЕРНИЦЫ.

6.0
нормально

PC-ВЕРСИЯ

В России версию Daggerdale для PC легально можно купить только в цифровом виде, и в целом управление в ней не намного хуже, чем на геймпаде. Плохо дело обстоит с многопользовательской составляющей – она реализована через безнадежно устаревшую службу GameSpy Arcade, и в постоянных разъединениях, жутких лагах и прочих проблемах ее можно винить в той же мере, что плохо написанный сетевой код.

Итак, мирной долине (эта область Забытых королевств, к слову, на компьютерах еще ни разу не появлялась) угрожает ужасная опасность в лице злодейского волшебника и его армии, и только четверка героев может остановить негодяя, пройдя до конца гигантское подземелье: все как в классических ролевых играх 80-х. Набор персонажей тоже канонический – воин, вор, маг и жрец, и в совместном прохождении, соответственно, могут участвовать до четырех игроков.

Ролевая система позаимствована из настольных правил Dungeons and Dragons Четвертой редакции, что, кстати, прецедент – Neverwinter Nights 2 четырехлетней давности основывалась еще на старой версии знаменитой лицензии. Правда, знакомство с первоисточником не обязательно совсем – система перенесена в чрезвычайно урезанном виде, да и так понятно, что воин полагается на силу и умение лупасить гоблинов чем-нибудь тяжелым по голове, а ловкий вор расстреливает всех из арбалета издалека.

По сюжету вас продвигает цепочка заданий – первое время помогаем гномам с их проблемами в шахтах, затем пробиваемся через толпы нежити, и так далее. Разнообразием квесты не отличаются – поди туда, убей десяток гоблинов (да еще и бегаешь туда-сюда по одним и тем же коридорам), но, например, первый отрывок совершенно неожиданно заканчивается разоблачением предателя в рядах шахтеров и ожесточенной битвой с целой армией остроухих, пытающихся дотащить баллисту до ворот гномьего города. Да и вообще, если такие имена и названия, как Бэйн или Зентарим, для вас не пустой звук, будет приятно снова побывать в знакомом мире.

Управление очень удобное – левой кнопкой мыши бьем холодным оружием, правой стреляем из дальнобойного, на цифры можно назначить применение целебных зелий и особых атак, смена снаряжения тоже не вызывает затруднений. И вообще любителей наряжать героя ждет настоящий праздник: всевозможных доспехов, мечей, топоров, посохов, колец и амулетов тут просто сотни, и порой так и разрываешься, какой же шлем надеть – с бонусом к атаке или ускоряющий персонажа, и стоит ли менять мощный двуручник на более быстрый клинок. Или хочется накопить наконец деньжат на тот замечательный щит, что видел у торговца. А уж сколько радости доставляет нахождение редкой «фиолетовой» вещицы! Не премину вспомнить куда более раскрученную (и затратную в производстве) Dungeon Siege 3, в которой как раз вот эти, очень важные для жанра составляющие реализованы кое-как.

Система сохранения, впрочем, довольно странная – если вы не выполнили задание до конца и решили покинуть игру, после загрузки придется начинать все сначала. Но это лишь самая небольшая из проблем игры. Вышла она в совершенно непотребном виде: пропадающие текстуры, сбрасывающиеся умения персонажей, вылеты в систему, мириады менее значительных глюков, не говоря уж о работающем через пень-колоду сетевом режиме.

Между главами сюжет подают в некрасиво нарисованных заставках.

Диалогов в игре на удивление много, но смотреть на них без слез невозможно.

В теории, даже если у вас не найдется пары-тройки верных друзей, можно быстро присоединиться к запущенной кем-нибудь игре, но нет никакой гарантии, что вы сможете хотя бы нормально перемещаться по уровню.

Первый патч часть проблем устранил, и разработчики обещают дополнительные заплатки, но на очевидные минусы вроде допотопной графики или отсутствия звука в диалогах заставляет закрыть глаза только совместный режим. И как дешевая и не требующая много свободного времени альтернатива Hunted и Dungeon Siege 3, этот проект имеет право на существование. ■

ПОХОЖЕ НА: Sam & Max, Tales of Monkey Island, кинотрилогия «Назад в будущее»
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный

Автор:
Егор Антоненков

Три Марти из будущего – и каждый говорит голосом Майкла Джей Фокса.

В пятом эпизоде мы наконец-то увидели папу Дока – судью Брауна.

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

BACK TO THE FUTURE: THE GAME – EPISODE 5: OUTATIME

ФИНАЛ СЕЗОНА – НО ЕЩЕ НЕ КОНЕЦ ИСТОРИИ

ЖАНР: Adventure
ИЗДАТЕЛЬ: Telltale Games
РАЗРАБОТЧИК: Telltale Games
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: средние, видеокарта уровня GeForce 6 или соответствующий Radeon
ИНТЕРНЕТ: www.telltalegames.com/bttf

Пятый эпизод Back to the Future вышел на месяц позже первоначального срока, и не зря: Telltale задержались, но закончили сезон в лучшей форме. Из пяти серий эта – лучшая.

Опасений было много: после динамичного первого и второго эпизода третий сохранил сюжетную интригу, но просел в игровой части. Апрельский Double Visions оказался ровным и скучным. И тут Telltale выдали то, что называется грандиозным финалом – с отличными сюжетными интригами, лучшими пазлами и Майклом Джей Фоксом, озвучивающим 50-летнего МакФлая.

В этом эпизоде Марти предстоит помочь юному Доку представить свое первое большое изобретение (летающий аппарат) на выставке достижений Хилл Вэлли. Тут есть несколько проблем. Во-первых, Гражданин Браун из альтернативного 1986-го слегка выжил из ума и начал вести себя в стиле семейки Таннен. Во-вторых, дедушка Дженнифер, коп Паркер, под давлением Эдны отменил выступление юного Дока. И, конечно же, сама Эдна. Главная заноза всего сезона что-то явно замышляет. События на выставке – только начало приключений эпизода. Мы побываем в альтернативном 1931-м, в котором нет города Хилл Вэлли, и в диком 1876-м, где весело побеседуем с папашей Бафорда Таннена.

Головоломки OUTATIME – лучшие за сезон. Telltale сделали очень понятные и во многом простые, но от этого не менее интересные в решении пазлы. Здесь есть перебежки по дому будущего, в котором меняется планировка, тайная запись телефонных разговоров (которые раскрывают главные секреты сезона), чуть ли не театральное представление с огнем, шваброй и шляпой; и, конечно же, погоня машины времени за другой машиной времени. И все это не считая мелких задачек на сообразительность, которые попадаются тут и там.

Все вместе сложилось в эпизод невероятной силы: если бы Telltale продержались на таком уровне весь сезон, Back to the Future: The Game стала бы знаковым квестом. Впрочем, для фанатов – а ни для кого другого эта игра не делалась – это и есть знаковый квест. Telltale расширили их любимую вселенную и процитировали даже самые незначительные эпизоды трилогии («Эй, кажется, он украл у него бумажник!»).

А что до продолжения – конечно же, оно будет. OUTATIME закрыл все сюжетные линии первого сезона и под конец дал завязку следующему – и какую! Сможет ли Telltale еще раз продержаться на сплошных цитатах из первоисточника – большой вопрос. Но мы на это очень надеемся. ■

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.5
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.5
СТАБИЛЬНОСТЬ	9.0

+ Лучший сюжет, лучшие головоломки и – ура! – голос Майкла Джей Фокса.

– Почему Telltale опомнилась только к последнему эпизоду?

ЭТО ЖУТКИЙ ШТАМП, НО ВСЕ ЖЕ: ГРАНДИОЗНЫЙ ФИНАЛ СЕЗОНА.

8.5
очень хорошо

БУДЬ УМНЫМ!

Хватит переплачивать в киосках!
Сэкономь тысячу рублей
на годовой подписке!

ЭТО ЛЕГКО!

1. Заполнить купон и квитанцию или распечатать с сайта shop.glc.ru.
2. Перечислить стоимость подписки через любой банк.
3. Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном любым из перечисленных способов: по электронной почте subscribe@glc.ru, по факсу: 8 (495) 545-09-06, по адресу: 115280, г. Москва, ул. Ленинская Слобода, д. 19, Омега плаза, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

ВНИМАНИЕ!

Если произвести оплату в июле, то подписку можно оформить с сентября.
Счета РОБОКАССА при оплате подписки через сайт shop.glc.ru теперь можно оплатить в салонах «Евросеть».

УЗНАЙТЕ, КАК САМОСТОЯТЕЛЬНО ПОЛУЧИТЬ ЖУРНАЛ НАМНОГО ДЕШЕВЛЕ!

ЗВОНИТЕ!

По бесплатным телефонам:
8 (495) 663-82-77 (для москвичей)
и 8 (800) 200-3-999 (для других регионов и абонентов МТС, «Билайн», «Мегафон»). Ваши вопросы, замечания и/или предложения по подписке на журнал просим присылать на адрес: info@glc.ru

Цена годовой подписки
1420 рублей включая доставку
119 рублей за один номер —
это на 40% дешевле, чем рекомендуемая розничная цена!
Цена редакционной подписки с доставкой на 6 мес. —
785 рублей

ФОТОМАСТЕРСКАЯ

Новый номер уже в продаже!

Реклама

ЗАЛ СЛАВЫ

Игры, получившие награду «Золотой кулер», надолго остаются на страницах журнала. Они попадают сюда, в «Зал славы». Верхнюю часть страницы занимают главные блокбастеры года, а под ними список хитов поскромнее – сюда попадают все прочие проекты с «кулерами». «Зал славы» обновляется каждый номер, поэтому здесь остаются только лучшие, самые интересные и свежие игры.

PORTAL 2

- **РАЗРАБОТЧИК:** Valve
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Бука
- **ИНТЕРНЕТ:** www.thinkwithportals.com
- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 06(90)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 10

Отличный сюжет, умные диалоги, изысканные головоломки, великолепный режим совместной игры – в Valve сделали идеальное продолжение гениальной игры, шедевр. Но другого мы и не ждали. Сразу же после финальных титров игру хочется пройти заново, а потом опять, и опять, и опять...

DIRT 3

- **РАЗРАБОТЧИК:** Codemasters
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Codemasters
- **ИНТЕРНЕТ:** www.dirt3game.com
- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 07(91)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.0

Видно, что каждая деталь игры была тщательно продумана, и из-за этого Dirt 3 легко записать в пантеон лучших гоночных игр планеты.

DUKE NUKEM FOREVER

- **РАЗРАБОТЧИК:** Gearbox Software
- **ИЗДАТЕЛЬ:** 1С-СофтКлаб
- **ИНТЕРНЕТ:** www.dukenukemforever.com
- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 07(91)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 8.5

Игра-легенда, которая лишь немного опоздала на праздник жизни. Ни на секунду не покидает ощущение, что играешь в старый и давно любимый шутер.

FABLE 3

- **РАЗРАБОТЧИК:** Lionhead Studios
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Microsoft
- **ИНТЕРНЕТ:** www.lionhead.com/fable/fableIII

- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 07(91)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 8.0

Питер Молинье выполнил почти все свои обещания: избавился от интерфейса и рассказал притчу про революцию и непростую жизнь политика.

THE SIMS MEDIEVAL

- **РАЗРАБОТЧИК:** Electronic Arts
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **ИНТЕРНЕТ:** http://www.ea.com/the-sims-medieval

- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 05(89)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 8.5

В кои-то веки – новая часть сериала, а не очередное тематическое дополнение, к тому же переполненная действительно оригинальными идеями.

RIFT: PLANES OF TELARA

- **РАЗРАБОТЧИК:** Trion Worlds
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Trion Worlds
- **ИНТЕРНЕТ:** www.riftgame.com

- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 05(89)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 8.5

Интересная система прокачки и приятная графика гарантируют, что Rift не будет влачить маргинальное существование.

WARHAMMER 40000: DAWN OF WAR 2 – RETRIBUTION

- **РАЗРАБОТЧИК:** Relic Entertainment
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Бука
- **ИНТЕРНЕТ:** http://www.dawnofwar2.com

- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 05(89)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.0

Отличный пример правильного дополнения, которое займет вас даже на большее время, чем оригинальная игра.

CRYSIS 2

РАЗРАБОТЧИК: Crytek
ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
ИНТЕРНЕТ: www.ea.com/games/crysis-2

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 05(89)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0

Великолепная графика, невероятная насыщенность действием, достойный ИИ, аутентичный Нью-Йорк. Удивительно, но недочетов почти нет – разве что сюжет мог бы быть поинтереснее, а одиночная кампания – подлиннее. Блестящая работа над ошибками, идеальный блокбастер.

STARCRAFT II: WINGS OF LIBERTY

РАЗРАБОТЧИК: Blizzard Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ: 1С-СофтКлаб
ИНТЕРНЕТ: eu.battle.net/sc2/ru

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 09(81)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.5

Игра стоит каждой потраченной на нее копейки, каждой проведенной за ней минуты и даже каждой утраченной в боях с зергами нервной клетки. Продолжение самой знаменитой RTS выполнено в единственно верном ключе: геймплей остался нетронутым временем и маркетинговыми перверсиями.

ВЕДЬМАК 2: УБИЙЦЫ КОРОЛЕЙ

РАЗРАБОТЧИК: CD Projekt RED
ИЗДАТЕЛЬ: 1С-СофтКлаб
ИНТЕРНЕТ: www.witcher2.ru

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 07(91)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0

Мир, созданный польскими умельцами во втором «Ведьмаке», настолько хорош и упоителен, что этой игре и ее создателям можно простить многое.

НОВЫЙ ХИТ

РАЗРАБОТЧИК: Focus Home Interactive
ИЗДАТЕЛЬ: 1С-СофтКлаб
ИНТЕРНЕТ: www.thenextbig-game.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 06(90)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5

Лучшая работа студии и достойный продолжатель дела Runaway, который избавился от массы мелочей, раздражавших в прошлой игре.

ASSASSIN'S CREED: БРАТСТВО КРОВИ

РАЗРАБОТЧИК: Ubisoft Montreal
ИЗДАТЕЛЬ: Акелла
ИНТЕРНЕТ: assassinscreed.uk.ubi.com/brotherhood

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 05(89)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5

Это Assassin's Creed 2.5 – в хорошем смысле. Лучшие моменты второй части размножены и доведены до ума, впервые в серии появляется мультиплеер.

DRAGON AGE 2

РАЗРАБОТЧИК: BioWare
ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
ИНТЕРНЕТ: www.dragonage.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 04(88)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5

Играть стало проще, удобнее и приятнее – а значит, ничто теперь не отвлекает от квестов, сделанных на традиционно высоком для BioWare уровне.

SHIFT 2 UNLEASHED

РАЗРАБОТЧИК: Slightly Mad Studios
ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
ИНТЕРНЕТ: www.needforspeed.com/shift2unleashed

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 04(88)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5

Теперь бренд Shift достаточно силен, чтобы на равных соперничать с Gran Turismo и Forza. А на ПК его лидерство даже не обсуждается.

ИЛ-2 ШТУРМОВИК: БИТВА ЗА БРИТАНИЮ

РАЗРАБОТЧИК: 1C:Maddox Games
ИЗДАТЕЛЬ: 1С-СофтКлаб
ИНТЕРНЕТ: www.games.1c.ru/il2_britain/

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 04(88)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0

Грандиозное возвращение культового авиасимулятора на новом движке. У разработчиков получилось почти невозможное: добавить увлекательный сюжет.

РОССИЙСКИЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

DUKE NUKEM FOREVER

ЦЕНА 549 РУБ.

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Duke Nukem Forever
- **ЖАНР:** Action
- **РАЗРАБОТЧИК:** Gearbox Software / Triptych Games, 3D Realms Entertainment и Piranha Games
- **ИЗДАТЕЛЬ:** 2K Games
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С-СофтКлаб
- **ЛОКАЛИЗАТОР:** 1С-СофтКлаб
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНТЕРНЕТ:** http://dnf-game.ru/
- **ОЦЕНКА В РЕЦЕНЗИИ:** 8,5

Когда-то знаковый для компьютерных игр герой, Дюк Нюкем к 2011 году превратился в объект бесконечных насмешек, даже от сценаристов: в самом начале игры при вторжении инопланетян какой-то генерал очень четко высказывает мнение большинства геймеров: «Ты динозавр, Дюк, ты нам не нужен». На это оскорбление Дюк реагирует наплевательски и все равно расчехляет пистолет, собираясь устроить свиноподобным пришельцам филиал ада на Земле. За минувшие годы герой не изменился и все так же тешит самолюбие (Эго), играя мускулами и флиртуя с моделями; он все так же ссыт в унитаз и тут же мочит инопланетян; он все так же жрет стероиды и ругается матом. Ко всему этому, наверное, нельзя относиться однозначно, и сцена, когда к Дюку за автографом подходит сын с отцом, наглядно это иллюстрирует. Застрявшие в детстве вместе с Дюком скажут: «Вау, он такой крутой!» Остальные пробормочут: «Мне казалось, что он выше».

ОСОБЕННОСТИ ОТЕЧЕСТВЕННОГО ИЗДАНИЯ

В локализации Дюк Нюкем не шутит насчет «кисок», неприлично много матерится и культовые фразы вроде «hail to the king, baby!» произносит по-русски: «да здравствует король, детка!» Для геймеров помладше никакой проблемы в этом нет. Если Duke Nukem 3D в свое время не была бы разобрана на цитаты, смысловой разницы очень просто не заметить.

Ну а в противном случае русская версия приравняется к концу света: на месте оригинального колорита увидится похабщина (хотя какая, к черту, разница?), но больше всего претензий будет предъявлено Алексею Колгану, который озвучивает самого Дюка. Голосом Алексея говорит еще один знаменитый персонаж современности – Шрек, и поначалу это шокирует. Дальше либо привыкаешь, либо сломя голову несешься в соцсети жаловаться на локализацию. Пинать отечественного издателя можно лишь за топорную адаптацию и практически полное отсутствие похабных шуток. Русский Дюк грубому юмору предпочитает выругаться разок-другой, но, опять же, это не первая и даже не десятая проблема наших локализаций, так что стоит сказать спасибо, что мы не получили ужаса вроде недавнего «Нового хита». На ПК Дюк вышел в двух изданиях. Первое – обычное коробочное, включающее в себя одну только игру, второе – это так называемое расширенное, стоящее на 500 рублей дороже. Туда кроме диска с игрой входит загружаемое дополнение Duke's Big Package (возможность увеличить жизнь Дюку, возможность увеличить головы врагам и пять дополнительных костюмов, непонятно зачем нужных в игре от первого лица), эксклюзивный доступ в секцию разработчиков, стостраничный альбом про историю Duke Nukem Forever, набор фишек из казино и комикс. Теперь плохая новость: на Западе есть еще одно издание ПК-версии игры, которое называется «Balls of steel» и при стоимости в сто долларов включает в себя эксклюзивный бюст Дюка Нюкема, набор открыток, наклейки и еще много мелких приятных бонусов. В России это издание можно найти только для PS3 и Xbox 360. Почему «1С-СофтКлаб» обидела ПК-геймеров – вопрос, наверное, риторический. ■

ОЦЕНКА ЛОКАЛИЗАЦИИ

8.0

очень хорошо

FABLE 3

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Fable 3
- **ЖАНР:** Adventure
- **РАЗРАБОТЧИК:** Lionhead Studios
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Microsoft
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Microsoft
- **ЛОКАЛИЗАТОР:** Логрус
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНТЕРНЕТ:** http://lionhead.com/Fable/FableIII
- **ОЦЕНКА В РЕЦЕНЗИИ:** 8,5

В идеале Fable III должна была стать ролевой игрой, где деревья растут в реальном времени, а игроку предоставлена безграничная свобода выбора. В реальности вышло не совсем так: деревья, конечно, в реальном времени не растут, а свобода ограничивается возможностью переделать разваливающийся приют в элитный публичный дом. В то же время особенность Fable отнюдь не в этом, а в сюжетных приключениях. Третья часть сериала посвящена спасению Альбиона, где под «спасением» подразумевается свержение действующего короля и восхождение на трон. Став правителем, придется перекраивать город в соответствии с личными жизненными установками (тот самый выбор между приютом и борделем) и решать судьбы народа. Выбирать «сторону силы» сиюминутно – занятие неблагодарное и слишком уж простое, тем более что под конец игры жители Альбиона так надоедают, что их судьба волнует не больше участи пингвинов, которые при виде самолета в небе падают на спины и не могут подняться, встречая в таком положении смерть.

ОСОБЕННОСТИ ОТЕЧЕСТВЕННОГО ИЗДАНИЯ

За русскую версию Fable 3 отвечает одна из крупнейших в России компаний-локализаторов «Логрус». Хотя, положа руку на сердце, отвечать ей практически не за что. Fable 3 переведена ровно настолько, насколько это требуется, чтобы прилепить на коробку значок «полностью на русском языке». Теперь конкретнее: дубляжа нет, всю игру слушаешь английскую речь и читаешь субтитры, чтобы все-таки вникнуть в суть происходящего на экране. Поначалу это кажется неудобным, но затем привыкаешь. В конце концов, волшебный мир Fable 3 очень легко можно было загубить дурацкими голосами, и ни о каком очаровании игры речи уже не велось бы. Я, например, до сих пор помню невыносимый перевод первой части Dragon Age, из-за которого нередко хотелось выключить игру от греха и подарить диск нелюбимому соседу, а самому раздобыть оригинал. Fable 3 этой участи избежала. В локализацию одинаково комфортно играть и тем, кто не знаком с английским даже на уровне алфавита, и тем, кто изучал его всю сознательную жизнь, но на прошлой неделе ударился головой и чуть-чуть подзабыл. Шрифты подобраны в соответствии с жанром, а субтитры переведены профессиональными филологами. Фразы персонажей выстраиваются в красивые книжные диалоги, читать одно удовольствие. Единственная беда – при высоком разрешении экрана надписи кажутся мелкими и читаются с трудом. Впрочем, если со зрением все в порядке, к этому привыкаешь. В России Fable 3 издает сама Microsoft, поэтому бесполезно искать подарочные издания и дешевые jewel-упаковки. Сегодня игру можно приобрести только за тысячу рублей в DVD-боксе. Хотя на Fable 3 не должно быть жалко никаких денег. ■

ОЦЕНКА ЛОКАЛИЗАЦИИ

7.5

хорошо

НА БЕНЗИНЕ И ЭЛЕКТРИЧЕСТВЕ

CITY OF HEROES СТАНЕТ «ГИБРИДОМ»

City of Heroes, первая онлайновая игра про супергероев, по примеру аналогичной Champions Online перейдет на гибридную модель оплаты. Вместе с этим действующие подписчики получат статус VIP, их возможности будут значительно шире, чем у тех, кто соберется играть бесплатно.

Каждый раз, когда на страницах нашего журнала появляется новость о переходе той или иной игры на условно-бесплатную модель оплаты, надо понимать, что имеется в виду не столько отказ от подписки в пользу микроплатежей, хотя и это нередко случается, сколько возможность играть бесплатно в «урезанную» версию игры. Пользователям free 2 play версии не доступны некоторые, иногда довольно важные игровые возможности и локации, на них накладываются ограничения в прокачке. Обзавестись запретным контентом можно или оформив подписку, или купив нужную вещь в специальном магазине.

Крупные издатели не рискуют отказываться от подписчиков – это, по меньшей мере, несправедливо по отношению к тем, кто годами тратил деньги на проект. Но в условиях динамично развивающегося онлайнового рынка им приходится привлекать новую аудиторию нестандартными способами. Скидки на публику уже не действуют, зато нужный эффект может произвести кричащая надпись на официальном сайте «скачай бесплатно без sms и играй прямо сейчас».

Разработчики City of Heroes поступают странно. В первом же анонсе они характеризуют подписчиков как VIP, как бы подразумевая, что пользователи free 2 play версии – дикие люди. Для VIP даже организуют специальный сервер. Видимо, чтобы публики не пересекались. Плюс с июля на счета подписчиков капает внутриигровая валюта. Остальным геймерам придется обменивать ее на реальные деньги. Среди прочих бонусов значатся эксклюзивные награды и какие-то сервисы, подробности которых держатся в тайне.

City of Heroes превратилась в мощный бренд, и издатель игры NCsoft даже организовал выпуск комикса про выдуманную вселенную.

Со слов одного из продюсеров игры, разработчики целый год готовили обновленную версию City of Heroes. Кстати, она получит подзаголовок Freedom. Также сообщается, что Freedom понравится не только новичкам, но и ветеранам.

Игры с гибридной моделью оплаты страдают одними и теми же недостатками. Для комфортной игры приходится тратить огромные суммы в игровых магазинах или оформлять подписку. Навязчивая монетизация считается нормой. Таким образом дела обстоят, к примеру, с Champions Online.

Также в прошлом месяце было объявлено о запуске free 2 play версии игры Lego Universe. Инициатива запустить бесплатные серверы пришла из самой корпорации «Лего». Ее представители выразили радость по поводу успехов бренда в цифровом пространстве и назвали Lego Universe флагманским проектом. Примечательно, что системы микроплатежей в новой версии не будет. Разработчики просто сделают три игровых локации бесплатными. Речь идет про две приключенческие зоны и одну пользовательскую. Напомним, что в оригинале 15 уровней и еще 5 инстансов. Мотивы «Лего» объясняются в пресс-релизе: корпорация пытается сделать игру доступнее, расширить свою аудиторию. Когда условный десятилетний мальчик наиграется в бесплатный контент, он начнет терроризировать родителей, выпрашивая у них ежемесячную подписку стоимостью в 10 долларов. ■

Хотя City of Heroes вышла ровно одну тысячу лет назад, ее разработчики постоянно выпускают дополнения, способствуя тому, чтобы спасение мира не наскучило.

Играть в бесплатную версию Champions Online нереально – так сильно были урезаны возможности игроков, отказавшихся от подписки.

Выход Lego Universe должен был спровоцировать закрытие заводов «Лего» по всему миру: зачем нужен конструктор, когда строить города теперь очень легко возле экрана монитора?! Ладно, мы шутим, реальный «Лего» не заменит ни одна игра.

VALVE ПОДРУЖИЛАСЬ С FREE 2 PLAY

В «СТИМЕ» ПОЯВИЛСЯ РАЗДЕЛ БЕСПЛАТНЫХ ИГР

Неплохая Company of Heroes Online не пошла в Америке, хотя в Китае пользуется популярностью.

За годы существования Steam превратился в один из крупнейших каналов цифровой дистрибуции. Наконец-то там будут и условно-бесплатные онлайновые игры.

Признание со стороны Valve означает приток новых пользователей. Раньше аудитория игр про Лару Крофт или Дюка Нюкема почти не пересекалась с аудиторией MMO. Разная пресса, разные форумы и социальные сети, разные каналы дистрибуции. Теперь же, с появлением библиотеки free 2 play проектов на «Стиме», даже самые хардкорные геймеры могут попасть в категорию пользователей онлайновых игр.

Это особенно актуально в связи с тем, что все больше уважаемых издателей и разработчиков обращают внимание на MMO-индустрию. Например, на прошедшей E3 был анонсирован Ghost Recon Online, условно-бесплатный вариант популярной игровой серии, разрабатываемый студией Ubisoft Singapore при поддержке создателей однопользовательских частей.

К выходу в 2012 году готовится «free 2 play Crysis» под названием Warface от немецкой компании Crytek. А в прошлом апреле была запущена Battlefield Play4Free, хоть и уступающая более современным Bad Company, но все же являющаяся довольно неплохой игрой. О чем это говорит? О том, что через несколько лет слова free 2 play перестанут ассоциироваться с Южной Кореей и Китаем и каждый крупный издатель обзаведется мощной линейкой условно-бесплатных игр в качестве альтернативы дорогим и однопользовательским разработкам. А Valve давно это поняла и дополнила собственный сервис цифровой дистрибуции новым разделом.

Проблема только в одном: качеством онлайновые игры сильно хуже обычных коробочных, и если условная free 2 play Ghost Recon Online всерьез решит повоевать за аудиторию с какой-нибудь Call of Duty X, ее разработчикам предстоит предложить нечто большее, чем устаревшую графику и механику, исправно работавшую шесть лет назад, но дающую сбои сегодня. Ни Battlefield Play4Free, ни другие условно-бесплатные шутеры от крупных издательств пока и близко не стоят рядом с современными играми жанра.

Не секрет, что раньше даже крупные издатели делали free 2 play игры преимущественно для развивающихся азиатских стран. Ныне закрытая в США Company of Heroes Online до сих пор работает в Китае.

Теперь «Стим» сделает такого рода проекты чуточку популярнее, и если публика их примет, нас ожидает атака условно-бесплатных проектов на американский и европейский рынки. А буквально перед уходом журнала в печать случилось то, чего давно стоило ожидать: бесплатной стала Team Fortress 2 – деньги создателям она теперь будет приносить исключительно продажей шапок (хотя ассортимент Mann Store явно скоро расширится).

Переход такого культового проекта (благодаря мультяшной стилистике и куче вышедших обновлений ни капли не устаревшего) на новую бизнес-модель говорит о том, что через несколько лет рубрика free 2 play в нашем журнале разрастется пропорционально объему выходящих в мире качественных условно–бесплатных игр. ■

На прошлой E3 анонсировали Ghost Recon Online. Пообещали умный тактический геймплей, несколько игровых режимов и намекнули на кооператив. Ждем подробностей.

ПРИВОДИТЕ ДРУЗЕЙ В «НЕФРИТОВУЮ ИМПЕРИЮ»

На российский сервер MMORPG Jade Dynasty (http://jd.mail.ru) установлено крупное обновление, добавившее в игру систему рекомендаций. Возможность пригласить друзей и помочь им с первыми шагами в мире Jade Dynasty появляется у всех персонажей, достигших 60 уровня. Приглашенный новичок получит сундук с довольно мощным для начала пути снаряжением, а его старший товарищ разделит с ним грядущие успехи. Кроме того, и новичков, и ветеранов ждет новый аукцион торговой фирмы Трех сфер, где каждый игрок может получить уникальные игровые артефакты по крайне привлекательной цене – за минимальную ставку золотом. ■

СУККУБ В ЗЕМЛЯХ ХАОСА

В тактической MMORPG Land of Chaos Online (http://loco.mail.ru) появился новый персонаж – обворожительный суккуб по имени Лилит. Лилит – одна из немногих выживших суккубов, большая часть которых уничтожена кровожадным вампиром Носферату. Помимо незаурядной внешности в запасе у девушки могущественная магия, которая помогает ей справиться с противниками. Такие способности не могли остаться незамеченными, поэтому Лилит не жалуется на отсутствие внимания: за ней охотится давний враг — Носферату, да и волшебники Земель Хаоса не прочь заиметь такого талантливого слугу. ■

Автор:
Егор Антоненков

Если не обращать внимание на тут и там стоящие войска, игру сложно отличить от миролюбивой CityVille.

EMPIRES & ALLIES

СЧАСТЛИВЫЙ БОЕВОЙ ФЕРМЕР

РАЗРАБОТЧИК: Zynga **ИНТЕРНЕТ:** http://apps.facebook.com/empiresandallies/

В конце мая Digital Chocolate запустила на «Фейсбуке» Army Attack – красивейшую походовую стратегию про войну. Через неделю стартовала Empires & Allies от Zynga – ферма, но тоже про войну – и про Army Attack все тут же забыли.

Если вы хотите узнать, как выглядят игры, приносящие очень много денег, запустите Empires & Allies. Суровые хардкорные геймеры (качающие игры из торрентов) могут сколько угодно возмущаться «социалочками», но никому нет до них дела. Простые цифры на конец июня: каждый месяц в игры Zynga играют 268 миллионов пользователей «Фейсбука». Ближайшие конкуренты – Electronic Arts и Wooga – привлекли только по 32 миллиона игроков. Как принято писать на определенных сайтах, where is your God now? «Ферма про войну» оказалась почти идеальной формулой для социальной игры. У нас есть остров, на котором мы выстраиваем военную империю. Здесь тоже надо сажать кукурузу, но помимо нее в Empires & Allies есть танки. Игра постоянно подкидывает небольшие задания по хозяйству – построить то, вырастить это – и поэтому нам всегда есть чем заняться. Помимо этого, Zynga ввела в игру простую сюжетную линию, в которой мы сражаемся с вражескими генералами и захватываем их острова. Сражения проходят на отдельном боевом экране: войска идут навстречу друг другу и поочередно обмениваются любезностями. Баланс – камень-ножницы-бумага с поправкой на разнообразие юнитов.

Если вам скучно пинать компьютерных генералов, атакуйте собственных фейсбуковских друзей. Empires & Allies разрешает вторгнуться в империю друга, напасть на пару зданий и собрать дань. Правда, не стоит удивляться, если, зайдя на следующее утро в игру, вы увидите свой город в руинах. Поэтому надо ставить свои войска на охрану зданий и озадачиться планировкой империи.

Конек Empires & Allies и игр Zynga в целом – безупречная реализация. Тут обращают внимание на самые, казалось бы, незначительные мелочи, и они делают общую картину. В этой игре просто приятно кликать на монетки и другие бонусы – в той же Army Attack этот процесс не организован с таким тщанием: вид призов, анимация, их реакция на клик – Zynga позаботилась обо всем этом и куче других нюансов.

На выходе мы имеем игру-гиганта, которую уже установили более 35 миллионов человек. Таковы современные реалии – теперь большие игры помещаются в окно браузера. ■

НЕ СТОИТ УДИВЛЯТЬСЯ, ЕСЛИ, ЗАЙДЯ В ИГРУ, ВЫ УВИДИТЕ СВОЙ ГОРОД В РУИНАХ.

Наши пушки в два раза крепче вражеского корабля – Empires & Allies не заморачивается с реализмом.

ЧИЧАРИТО / ДИ СТЕФАНО / АБРЕУ / МЕССИ

TotalFootball

07 / 66 / ИЮЛЬ 2011

(game)land bi-fun media
publishing for enthusiasts
4 607157 100124 11007

КУБОК АМЕРИКИ
ГЛАВНЫЙ ТУРНИР ЛЕТА

COPA AMERICA ARGENTINA 2011

\+

ФИНАЛ БЛАГОРОДНЫХ ДОНОВ

ЭКТОР БРАКАМОНТЕ
И ЕГО ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО АРГЕНТИНЕ

12
ПРОЗВИЩ, ТРЕНЕРОВ И СХЕМ СБОРНЫХ ЮЖНОЙ АМЕРИКИ

ПРОРЫВ ФАЛЬКАО

РЕКЛАМА

ГЛАВНЫЙ ФУТБОЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ СТРАНЫ

Автор:
Игорь Ерышев

ЧАСТЬ 2

ФИЗИКА НАШИХ ДНЕЙ

СИЛЫ ПРИРОДЫ

В ПРОШЛОМ НОМЕРЕ МЫ РАССМОТРЕЛИ И ПРОАНАЛИЗИРОВАЛИ НОВОМОДНЫЕ ФИЗИЧЕСКИЕ ДВИЖКИ И ТО, КАК ОНИ РАБОТАЮТ. ВО ВТОРОЙ ЧАСТИ СТАТЬИ РЕЧЬ ПОЙДЕТ О СУГУБО ВНУТРИИГРОВЫХ ИХ ПРИМЕНЕНИЯХ, А ИМЕННО – О ПОВЕДЕНИИ ПРИРОДНЫХ СТИХИЙ И О ТОМ, КАК ИХ ЗАДАЮТ. ОГОНЬ, ВОДА, ВЕТЕР И ИХ ПРОИЗВОДНЫЕ.

ОГОНЬ

Результат экзотермических реакций, огонь, является самой непредсказуемой стихией. Опасный, но притягательный, он в самых различных формах появился во множестве видеоигр, начиная с легендарной аркады Donkey Kong 1981 года.

За 30 лет огонь чем только не побывал: препятствием, союзником, оружием, опасным врагом. Одно лишь оставалось неизменным – его поведение целиком и полностью строилось на скриптах, убивая непредсказуемость на корню. Факелы всегда горели одно и то же количество времени, ровно как и напалм огнемета и взорванные бочки, файерболы в RPG наносили фиксированное количество урона и поджигали только людей, а сюжетные пожары в боевиках вроде Max Payne или Syphon Filter могли гореть вечно, не распространяясь дальше по уровню без подсказки программиста.

Лишь в 2008 вышло два проекта, сумевших вернуть стихии ее главную черту. Alone in the Dark и Far Cry 2 выступили как две стороны одной медали, продемонстрировав динамическое поведение огня в различных условиях. Действие хоррора про детектива Эдварда Карнби происходило в Нью-Йорке, который осаждали потусторонние чудища. Ни пули, ни грубая сила их не брали, лишь огня они боялись. И Эдвард устроил им кремацию с помощью подручных средств. Огнемет, сделанный из зажигалки и аэрозоля, импровизированный факел из объятого пламенем стула – в ход шло абсолютно все, что можно было подпалить. Об этом позаботился движок Twilight 2, собранный самими разработчиками игры (Eden Games) и подпитанный мощностями физической модели Havok. Лучше всего этот тандем показал себя в первом эпизоде игры,

во время страшного пожара в отеле. В Alone in the Dark любой предмет, будь то дверь, стул, стол или балка, мог быть разрушен и подожжен. По мере распространения огня объект реалистично коптился (менялась текстура) и разваливался на кусочки. Огонь мог медленно идти по столу, добраться до деревянной балки, прислонившейся к каменному забору, сжечь ее дотла, а потом перебросится по ее обломкам на другие предметы, проигнорировав холодный и пожароустойчивый камень. Запрограммированные на то объекты горели, а остальные – нет.

Процесс горения мог быть долгим, а мог быть мгновенным – это зависело исключительно от физических свойств предмета, вложенных на этапе разработки. Например, по дорожке из керосина огонь бежал быстро, а по тому же столу он распространялся медленнее. Поэтому некоторые горящие предметы можно было брать в руки и даже использовать как факелы (чтобы экономить батарейки для фонарика) или как самодельное оружие ближнего боя, чтобы не тратить драгоценные патроны – которые, кстати, можно было сделать зажигательными, облив их виски. Выпивка использовалась и для создания ловушек: разрешалось просто открыть бутылку, полить окрестности ее содержимым и поджечь. Проще говоря – мечта пироманьяка в городских условиях.

Солнечный Far Cry 2, между тем, совсем не похож на мрачный Alone in the Dark. Вместо большого города – Африка. Домов и интерактивной утвари меньше, зато травы, деревьев, ветра и открытых пространств гораздо, гораздо больше. В силу этого движок Dunia, сделанный на базе престарелого, но еще бодрого Cry Engine 1, мог похвастаться не только динамической сменой дня и ночи, реалистичной растительностью и погодой, красивым освещением, но еще и самыми правдоподобными природными пожарами. Достаточно выкрутить на максимум настройки графики, взять в руки огнемет (коктейль молотова/подогнать машину), дождаться солнечного полудня и пустить струю напалма в поле (кинуть бутылку/выстрелить в канистру с пропаном/взорвать бензобак авто). Через минуту возгорание под воздействием ветра пойдет по нему, оставив за собой выжженную землю и деревья, о которых будут напоминать только обугливший ствол да черные «лысые» ветки. Однако огонь мог стать и врагом, если ветер вдруг менял направление.

А когда оного не было, пожар распространялся просто в пределах окружности. Если в ветреную погоду рядом с очагом возгорания находился вражеский лагерь, то его быстро охватывало пламя, а у противников оставалось гораздо меньше места для маневра. Ночью огонь несколько терял в полезности, поэтому применять его лучше было под палящим солнцем. Тогда даже песок мог прекрасно загореться.

Но то движки, которые специально создавались для реалистичного отображения огня. В большинстве случаев пожары и возгорания работают лишь как декорация и создаются соответственно. Например, в Unreal Engine 3 огонь делается при помощи обыкновенных частиц – тех же, что предназначены и для дыма, только другого цвета и с немного другим поведением. Прямо в редакторе движка заранее задаются все параметры будущего огня – от размера до скорости движения каждой его частицы. А с помощью настройки самих спрайтов частиц можно сделать огонь «живее» (чтобы пламя двигалось не как единое целое, а, допустим, танцевало, надо задать им параметр «вращение»). Задается также и размер потока – причем можно сделать так, чтобы пламя «выгорало» на пути к небу. А затем «рисуются» искры и дым, и то и другое тоже с помощью частиц. Используем метод копипасты, чтобы распространить эффект по площади – и все. Получается огонек, встречающийся в половине игр на современном движке Unreal.

В CryEngine 2 все еще проще: в редакторе уже есть заготовки для разных видов возгорания, вроде большого пожара с дымом или пламени на капоте машины. Выбирается место, куда его поместить (можно даже на землю), задается освещение, которое огонь генерирует, его параметры (чтобы сверкало), зона опасности, на которой он начинает обжигать, – и все.

Так что реалистичный огонь, как видите, пока не стал в играх популярным.

В большинстве игр (как и в Team Fortress 2) огонь не передается от одного человека к другому.

Во втором «Ведьмаке» драконы способны сжигать деревянные постройки. Огонь распространяется медленно, по каждой деревяшке, которые еще и обугливаются при этом.

Огонь в Real Firefighters не очень красив, но проворен, чертяка.

ВОДА

Раз уж речь шла об огне, то и о его самом главном враге стоит вспомнить. Прозрачная субстанция начала свой путь в видеоигры на год позже огня, в аркаде 1982 года River Raid. Ни о каком правдоподобии речь, впрочем, не шла: синяя жидкость отличалась от земли лишь цветом и толком не участвовала в действии. Чего не скажешь об Alley Cat, другой аркаде уже 1984 года, где один из уровней представлял собой большой аквариум с рыбами. Именно тут впервые были отмечены основные физические свойства воды: отсутствие воздуха и низкая вязкость, выражающаяся в несколько замедленной скорости движения кошки (которой и надо было управлять).

По-настоящему двигаться вода начала лишь в 1990 году, с выходом платформера с говорящим названием Flood. Жидкость там медленно (и очень реалистично) заполняла пропасти, коридоры и туннели через протечки в потолке. Струи в Flood работали согласно законам физики, медленно стекая вниз по ступенчатым спускам.

Следующие прорывы наступили почти одновременно, в 1996 году. В Quake 3D-вода наконец-то стала прозрачной (до этого была непроницаемая текстура на поверхности), в Wave Race 64 появились настоящие трехмерные волны, достоверно шатающие водные лыжи и накладывающие отпечаток на их поведение во время гонок, а в самом первом Tomb Raider звуки во время ныряния стали наконец-то искажаться и подводные течения прибавили в силе, сбивая героиню с курса. Так пришествие воды в 3D и состоялось. Водная гладь первое время больше напоминала обычный пол, только с бегающей текстурой: она не деформировалась, а всплески и волны были полностью спрайтовыми. С годами технология отображения поверхности усовершенствовалась: сначала гладь стали рассчитывать как одну большую ровную сеть (сеточный метод). Позже в ход пошел метод гидродинамики сглаженных частиц: жидкость уже представляла собой набор точек, каждая из которых влияла на соседние, образуя волновые движения при взаимодействии.

Однако сами волны появились раньше, с приходом шейдеров в широкие массы. Отражения, рябь, базовые волны и прочие несложные спецэффекты – все это вот уже 10 лет достигается с помощью шейдеров. Их технология постоянно развивается, а вместе с ними реалистичнее выходит и вода. Но внешность, как мы знаем, – еще не все. Хорошая вода должна не только быть красивой, но и вести себя достоверно. И на такое замахиваются редкие разработчики – в их числе оказались авторы амбициозного проекта Hydrophobia. Англичане из Dark Energy Digital хотели сделать игру, в которой вода была бы не просто шейдерной декорацией, а стихией, способной как помочь, так и прикончить незадачливого игрока. С этой целью они занялись созданием движка, главной особенностью которого должно было стать реалистичное моделирование потоков воды в реальном времени. Процесс его разработки и отладки занял долгих 3 года, прежде чем о существовании технологии объявили сами сотрудники Dark Energy Digital в 2007 году.

Но результат того стоил. Получившийся в итоге HydroEngine был уникальным в своем роде. В отличие от многих других игровых движков, Hydro уделял немало внимания поведению тверд-

Wave Race 64 оправдывала свое название: море там волновалось даже в солнечную погоду. Сравните с тихими озерами из других игр того времени!

В Quake появилась чистая, ничем не замутненная вода.

Гели всегда подаются под большим напором, поэтому пузыри не просто растекаются по полу, а стремительно об него разбиваются.

Тогда как моря и океаны в From Dust заполнены настоящей жидкостью, реки и водопады – очевидные «живые» текстуры.

ПЕСОК

Песок в видеоиграх – гость частый. Но вот парадокс: свои физические свойства он демонстрирует редко, предпочитая просто подменять асфальт и бетон под ногами главных героев. Иногда, под воздействием сюжетных ветров, он превращается в бурю, за которой увидеть что-либо дальше двух метров не представляется возможным (например, в начале второго акта Far Cry 2).

Из общей массы однотипной горной породы пока что выделяется лишь Spec Ops: The Line, шутер, запланированный на 2012 год, да From Dust, нами уже упомянутый.

В The Line песок правдоподобно сыпется и задает тон перестрелкам. Оползни, неожиданные спуски, ветра, легко создающие новые укрытия и так же легко превращающие их в ничто, – Yager Development обещает очень многое по меркам движка Unreal Engine 3. Как это будет выглядеть на деле, мы еще толком не знаем (трейлеры в счет не идут), но в теории звучит крайне интересно.

Песок в Spec Ops: The Line красив. Но он почему-то растворяется в воздухе при падении, а стопы героев не проваливаются сквозь него, хотя должны. Недочет или просто ранняя версия?

Героиня Hydrophobia большую часть времени находится в такой вот «спокойной» воде. Традиционный вопрос «почему герои видеоигр не ходят в туалет?» даже не стоит.

Водяная сфера из From Dust. Кто сказал, что законам физики надо исключительно подчиняться?

дых тел в жидкости. Вода там постоянно пребывала в движении, а по мере своего перемещения из одного места в другое она то и дело подхватывала ящики и прочие предметы интерьера. Тяжелые объекты на дне тоже не оставались забытыми: на них влияли всяческие подводные течения и водовороты. Пена и пузыри спокойно двигались по течению, а свет отражался от зеркальной поверхности, пуская на стены различного рода мерцания и отблески. Помимо всех этих качеств, HydroEngine мог объединять силы с другими движками. Например, с Havok для более точного отображения физики твердых тел (все-таки сам Hydro затачивался под жидкости). Hydrophobia, вышедшая в 2010 году, использовала все вышеописанные особенности родного движка и показала самую реалистичную воду на данный момент. Это, впрочем, не помешало ей провалиться по всем остальным параметрам.

Совершенно по-другому жидкость ведет себя в From Dust, необычном «симуляторе Бога», где игроку подвластна природа, но не люди из первобытных племен. Если в Hydrophobia вода сама по себе и не зависит от действий геймера, то в From Dust она во многом подчинена его капризам. Ubisoft Montpellier почти 3 года занималась разработкой и отрабатывала способности на данный момент безымянного движка по правдоподобному отображению физики всего: песка, жидкостей, деревьев и их взаимодействия друг с другом.

Возвести остров в бескрайнем море; оформить движение рек по своему желанию (с учетом того, что вода будет обтекать мелкие препятствия и искать новый путь, а вдоль течения будет появляться растительность); создать твердые горные породы с помощью остывшей лавы и песка. Пока что это самая реалистичная игра про природу, потому что само место действия, сам остров живет и реагирует на все. Мелкие паводки со временем исчезают, сохнут, а большие и сильные остаются, и рядом с ними поселяется растительность. Технически это сделано довольно просто: текущие реки и лава изображены с помощью движущихся текстур, а гладь моря представлена шейдерами.

Отдельно стоит выделить гели из Portal 2. Техника их отображения сильно отличается от традиционной методики изображения воды: если присмотреться к любому гелю, то легко заметить, что идет он не сплошным потоком, а бесформенными пузырями самых разных размеров. Это благодаря технологии Blobulator, внедренной в движок Source, способной создавать «умные» (что бы это ни значило) пузыри.

ТУМАН И ДЫМ

В играх, в отличие от реальности, туман не имеет практически никакого отношения к воде. Пионеры трехмерной графики использовали его лишь для того, чтобы скрыть маломощность тогдашних 3D-технологий: в большинстве проектов середины 90-х герой оказывался в мире с крайне плохой видимостью, а враги возникали буквально из ниоткуда, чем многих и раздражали.

Лишь сериал Silent Hill в 1996 сделал невозможное, обратив слабость в свою визитную карточку. Отказавшись от рисованных задников (отличительной черты первых выпусков Resident Evil), Konami сделала ставку на объемное изображение. И не прогадала. Густой туман работал на атмосферу, а генерировала его приставка PlayStation, неспособная отображать большие открытые пространства. Технически подобный эффект называется «стандартным туманом»: он скрывает объекты в направлении глубины поля зрения, то есть по горизонтали.

По прошествии времени объемные игры избавились от своего проклятия, и туман в них оказался уже творческим приемом, который полностью подчиняется воле дизайнеров и программистов. Например, в первых Serious Sam, сделанных на движке Serious Engine, была реализована функция объемного тумана (он создает клубы дыма, тумана или облачность, используя шум для создания необычных эффектов затуманивания). Он динамически перемещался, можно было регулировать его размер, цвет и интенсивность. Зона такой туманности со стороны выглядит как прозрачная белая коробка.

Еще в играх часто встречается слоистый туман, который в 2002 году продемонстрировал Far Cry. Его главное достоинство в том, что он по-разному скрывает объекты в зависимости от их вертикальной координаты. Иначе говоря, туман может скрыть не всю пальму целиком, а лишь ее нижнюю половину. По понятным причинам, такой эффект стараются использовать чаще, чем «стандартный туман».

У движка Unreal есть свой туман – даже несколько его разновидностей. Один, например, просто затеняет сцену в нужный цвет, отчего его зовут «фальшивым», другой просчитывает уровень затуманивания в зависимости от дистанции, третий создает туман на базе частиц.

Дым, между тем, вещество несколько иного состава, несмотря на кажущуюся идентичность: туман состоит из частичек воды, а дым – из твердых кусочков. В видеоиграх дым выступает в качестве декорации. Его первое появление на экранах аркад в beat`em up 1992 года X-men (на некоторых участках заднего плана на протяжении всей игры) целиком определило его дальнейшую судьбу.

Лишь с пришествием Call of Duty 2 и тамошних дымовых гранат положение изменилось. Эффект от них смотрелся настолько хорошо и правдоподобно (забравшись в самую гущу, можно было даже потерять ориентацию в пространстве), что некоторым игрокам захотелось его убрать. Дескать, «не видать же ни черта, как в таких условиях воевать?» Справедливости ради, стоит отметить, что впервые в серии дымовая шашка появилась еще в Call of Duty: United Offence. Но во второй части она работала не в пример лучше и смотрелась замечательно в действии. Жаль, что ветром дым не сдувался: просто рассеивался со временем.

В Call of Duty 2 используется IW Engine, улучшенная версия id Tech 3, использованного в первой части серии и дополнении к ней, а дым моделируется там с помощью частиц. Стоит отметить, что за 5 лет, прошедших с релиза Call of Duty 2, дым в сериале (да и в индустрии) не изменился и до сих пор использует ту же технологию. В Unreal Engine же используется для дыма та же методика, что и при создании огня. Даже частицы в ход идут одинаковые, просто располагаются они выше, и цвет у них другой. ■

Авторы Serious Sam целенаправленно вставляли туман в игру для того, чтобы «ослеплять» игроков.

Как видите, в Black Ops дым выглядит не многим лучше, чем во второй части сериала.

ТУМАННЫЙ ГОРОДОК

10 лет блуждания в трех соснах Silent Hill

Silent Hill

Silent Hill 2

Silent Hill 3

Silent Hill Homecoming

Туман оказался одним из поводов для критики в целом неплохого Turok: Dinosaur Hunter.

В Spider Man для PlayStation туману на улицах существовало оправдание. Это все злодеи, злодеи помогают приставке скрывать свои недостатки!

Дымовая шашка из Call of Duty 2 в действии.

Подобный туман обычно используется для создания атмосферы. Да, это просто текстуры, плавающие в воздухе. Зато красиво.

Автор:
Николай Арсеньев

STEELSERIES И BLIZZARD ПРЕДСТАВЛЯЮТ

Геймерские орудия в стилистике Diablo III

SteelSeries продолжает плотно сотрудничать с Blizzard Entertainment. По счастью, очередной продукт посвящен не World of Warcraft – внимание обращено на грядущий мега-проект Diablo III. В модельный ряд вошли мышь, пара ковриков и гарнитура.

В основу новоявленной мыши легла знакомая всем XAI Laser, которая снискала множество наград и лестных отзывов. Она снабжена сенсором с лазерной подсветкой чувствительностью 5000 CPI, семью кнопками, способными выдержать не менее 10 млн кликов. Для игр вроде Diablo это весьма актуально. Дизайн корпуса симметричный, что делает мышь универсальной. Корпус покрылся витиеватыми орнаментами и логотипом игры, тогда как черный шнур получил красные вкрапления. Подсветка мыши и колеса прокрутки стали красными, что неудивительно.

Гарнитура выглядит впечатляюще, особенно остроконечные вставки тут и там и до боли знакомая красная подсветка. Тип конструкции закрытый, что нейтрализует внешние шумы, оголовье гибкое и мягкое. За звук отвечают 50-мм динамики, есть возможность создавать до восьми установок эквалайзера. Микрофон выдвижной. Регулировать громкость и работу микрофона можно с помощью пульта, поселившегося на проводе. Довершает коллекцию пара ковриков для мыши, по сути это модель QcK с дизайном Diablo III, на выбор представлены версии Barbarian и Witch Doctor.

Остается добавить, что стоимость мыши составит $70, гарнитуры и ковров – $120 и $15 соответственно.

ТИШЕ ВОДЫ, НИЖЕ ТРАВЫ

Корпус Cooler Master Silencio 550

Уж сколько копий было сломано в погоне за созданием бесшумного компьютера... Свои силы решила попробовать Cooler Master, выпустившая Middle-Tower Silencio 550.

Разработчики задались целью создать корпус, который мог бы вместить компоненты внушительных размеров и при этом обеспечить эффективное и едва слышимое охлаждение. Чтобы снизить уровень шума, было решено боковые панели и переднюю дверцу снабдить звукоизолирующим материалом. Штатно вместе с корпусом поставляются два 120-мм вентилятора, один из которых расположен на передней панели, а второй – на задней. Их скорость равна 800 об/мин. Опционально можно доставить третий на переднюю панель, либо заменить на 140-мм экземпляр. Безусловно, дверца перекрывает доступ к воздуху, чтобы решить эту проблему, ее снабдили решетками по бокам. Silencio 550 получился не самым большим корпусом – его размеры составляют 210x415x505 мм – тем не менее, он готов вместить топовые видеокарты (до 421 мм), если демонтировать HDD-корзину, рассчитанную на четыре 3.5-дюймовых устройства. Но даже без нее найдется место для трех винчестеров, а именно в нижней корзине (2x) и специальном внешнем 5.25-дюймовом отсеке (1x). Для карт расширения предусмотрено семь слотов. Silencio 550 вмещает системные платы форм-факторов ATX и microATX.

Из прочих особенностей отметим возможность скрытой укладки кабелей, отверстия под СВО и для быстрой замены процессорного кулера. На верхней части расположены USB 3.0, USB 2.0, кардридер (SD), аудиопорты и кнопки включения и перезагрузки. Цвет Silencio 550 черный, место под блок питания отведено внизу. Вес новинки составляет 9.2 кг.

КРЫЛЬЯ, КРЫЛЬЯ... ГЛАВНОЕ – НОГИ!

Главная угроза USB и Thunderbolt

Так что же главное? Вопрос нетривиальный, каждый сам ответит на него. С высокими технологиями проще. Много слухов ходит вокруг USB 3.0 и даже 4.0 (мол, хоть сейчас готовы представить, только дорого будет), не говоря уж про новоявленный Thunderbolt. Возможно, время их уже сочтено!

За успехом каждого интерфейса лежит некая технология, и это вовсе не тип разъема или кабеля, это шина, а именно PCI Express. Первая версия PCIE обеспечивала передачу данных на уровне 250 Мбайт/с в обе стороны на линию, вторая позволила увеличить пропускную способность до 500 Мбайт/с, третье воплощение повысит показатель аж до 1 Гбайт/с. Только благодаря развитию этой шины и прогрессируют интерфейсы. Организация PCI SIG, занимающаяся развитием стандарта, подумывает о том, чтобы расширить роль PCI Express в нашей жизни. Третья итерация, скорее всего, будет включать и спецификации кабельного подключения устройств! Предполагается, что разъем и кабель будут компактными, но самая главная новость заключается в другом: этот же кабель обеспечит питание до 20 Вт (как PCI SIG собирается совместить все воедино и сохранить при этом компактность, пока не ясно). Этого хватит, чтобы запитать пару-тройку винчестеров. Если продолжить мечтать, то уже рисуются картины, когда кабели питания для всей периферии (кроме видеокарт) канут в лету.

PCIE 3.0 должен дебютировать в 2013 году. Что с этим будут делать USB, FireWire и прочие, непонятно. Насколько реальны планы PCI SIG, тоже неясно.

БОЛЬШЕ ПЛАНШЕТОВ, ХОРОШИХ И РАЗНЫХ

Планшет от WEXLER с диагональю 9.7 дюймов

WEXLER продолжает осваивать нишу планшетов, представив дальнейшее развитие линейки в лице WEXLER.TAB 9701. Как и предыдущий гаджет, планшет основан на операционной системе Android 2.3. В WEXLER.TAB 9701 используется емкостной 9.7-дюймовый экран с разрешением 1024x768 пикселей (IPS), он поддерживает multi-touch. Начинка вполне типична и включает некий ARM-процессор с частотой 1.2 ГГц, аппаратный видеоускоритель и оперативную память объемом 512 Мбайт. На дисковое пространство не поскупились, объема в 8 Гбайт достаточно на первое время и уж точно хватит для установки всевозможных приложений из Android Market. Расширить дисковое пространство можно с помощью карты памяти MicroSD (до 32 Гбайт). Из любопытных функций отметим возможность подключения внешних USB-устройств, например, внешних жестких дисков.

Как и любой приличный планшет, WEXLER.TAB 9701 снабжен модулем Wi-Fi (802.11b/g/n), а заодно еще и 3G-модулем (WCDMA, до 7.2 Мбит/с). Также есть датчик положения в пространстве и GPS-приемник с функцией A-GPS. В наличии сразу две камеры, фронтальная на 0.3 Мпикс и задняя на 3.0 Мпикс на тыльной стороне. Мощности начинки хватает, чтобы воспроизводить видео в разрешении 1080p, его можно выводить на внешние устройства благодаря наличию порта miniHDMI. Среди прочих разъемов замечены Mini USB и 3.5 мм. WEXLER.TAB 9701 снабжен динамиками и парой микрофонов. Литий-полимерный аккумулятор (7000 мАч) обеспечивает время работы до 9 ч с включенным Wi-Fi. Вес устройства чуть менее 700 г.

WEXLER.TAB 9701 появится в продаже в сентябре этого года по цене 13 900 руб.

МУЗЫКАЛЬНАЯ ТРУБА

Портативная акустика MP250 от Edifier

Edifier пополнила свое портфолио еще одной портативной акустикой, причем с довольно высокой выходной мощностью. Изучаем Edifier MP250 с пристрастием.

Первое, что обращает на себя внимание при в Edifier MP250, так это неординарный дизайн. Перед нами своеобразная труба, выполненная из полированного алюминия. Ее габариты составили 261x36x44 м, а вес 0.33 кг. Выглядит стильно и современно. Конструкция включает два овальных динамика (3x1.25 дюйма) мощностью 2 Вт каждый, что очень даже неплохо для подобного типа устройств. Соотношение сигнал/шум составляет 75 дБа, а искажения не превышают отметки 1%. Разумеется, есть электромагнитное экранирование.

Для питания системы достаточно USB-подключения, более того, устройство способно одновременно воспроизводить аудиосигнал через USB. Возможности MP250 существенно расширяются, если вспомнить о наличии привычного 3.5-мм разъема. Разумеется, никто не отменял необходимость подключения MP250 к USB, ведь должна же система чем-нибудь питаться. Уровень громкости регулируется исключительно с устройства, с которого идет воспроизведение звука. Комплект поставки Edifier MP250 включает чехол для переноски и USB-кабель.

ЗАРЯДКА С МАЛЕНЬКИМ СЮРПРИЗОМ

Мобильное зарядное устройство Ritmix RPB-4801

Ritmix анонсировала мобильное зарядное устройство RPB-4801 с расширенным функционалом, которое поможет любителям природы и путешествий вдалеке от цивилизации.

Ritmix RPB-4801 выполнено в компактном корпусе размером 100x44x25 мм, вес не уточняется. Встроенный аккумулятор (литий-полимерный) обладает солидной емкостью 4800 мАч. В комплект поставки входят переходники для устройств Nokia, Samsung, LG, Sony Ericsson, Apple, Sony PSP, также в наличии интерфейсы Micro USB и Mini USB.

В итоге получаем практичное устройство для подзарядки гаджетов в условиях дикой местности, когда электричество недоступно. Ritmix RPB-4801 вернет к жизни коммуникатор, плеер и даже ноутбук. Для подпитки требуется сеть 220 В или USB-соединение. Процесс зарядки аккумулятора займет пять часов (источник питания не уточняется), его ресурс составляет 500 полных циклов зарядки-разрядки. Довершает картину наличие индикатора заряда и встроенный фонарик.

Зарядное устройство Ritmix RPB-4801 уже в ближайшее время поступит в продажу.

НЕТ ПРОВОДОВ, НЕТ ПРОБЛЕМ

Беспроводная гарнитура SPEEDLINK METIS

Беспроводными технологиями уже никого не удивишь, однако многие гаджеты до сих пор находятся на привязи. Например, наушники или гарнитуры. SPEEDLINK предлагает свой вариант избавления от оков в виде беспроводной стереогарнитуры METIS (SL-8765-SBK). Смотрится SPEEDLINK METIS современно. Динамики обеспечивают стереозвук и отлично подойдут не только для того, чтобы просто услышать своих коллег и друзей, но и для игр и музыки. Амбушюры покрыты мягким материалом типа кожзама. Головную дужку можно регулировать. Хоть она и жесткая по конструкции, смягчит «приземление» специальная обивка. Как и у всякой гарнитуры, у METIS есть микрофон. Удобен он тем, что его можно опускать и поднимать. На корпусе гарнитуры расположены выключатель и регулятор громкости.

Для передачи сигнала используется частота 2.4 ГГц, связывается гарнитура с компьютером благодаря USB-передатчику. Радиус действия достигает 8 метров (без преград), что позволяет с комфортом перемещаться по квартире. Встроенного аккумулятора (емкость 300 мАч) хватает на 8 часов беспрерывной работы. Для подзарядки в комплекте поставки есть USB-кабель длиной 1.3 метра. SPEEDLINK METIS весит всего 130 г.

Автор:
Алексей Шуваев

МОБИЛЬНЫЕ ДЮЙМЫ

СРАВНИТЕЛЬНОЕ ТЕСТИРОВАНИЕ ПРОЕКТОРОВ

Лето – это период времени, когда влюбленные пары устремляются на улицу, а оттуда частенько в кинотеатр. Не будем спорить, что их больше влечет, уютный диван или искусство синематографа, но что смотреть фильмы на большом экране приятнее – это правда. И сказать мы можем так потому, что устроили кинотеатр с большим экраном буквально дома, воспользовавшись припасенными проекторами.

ТЕХНОЛОГИИ И РАЗЛИЧИЯ

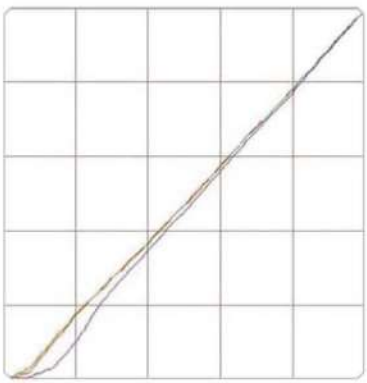
Все рассмотренные в этот раз проекторы можно смело отнести к проекторам для организации домашнего кинотеатра, так как они способны выдавать широкоформатную картинку с высоким разрешением. Отличные показатели яркости и контрастности нужны для комфортного просмотра и насыщенности изображения, ну а систему звукового сопровождения можно выбрать самостоятельно – мы уже проводили тесты многоканальной акустики. Итак, перед нами 6 проекторов: от компактных двухкилограммовых до здоровых ящиков весом 8 кг. В чем же заключается различие? Помимо внешних характеристик, как то: дизайн, цвет корпуса, количество кнопок и разъемов, есть характеристики «внутренние» и зачастую более важные. Это тип матрицы и ее родное разрешение. В наших моделях два типа матриц LCD и DLP. Первая действительно напоминает LCD-мониторы, с той лишь разницей, что одинаковых матриц имеется сразу три штуки. Пара призм разбивает, а впоследствии собирает составные цвета RGB – то есть по одной матрице на цвет. Преимущество такой технологии в более четких гранях и отсутствии «замыленности» изображения. К недостаткам можно отнести чуть большую цену. Технология DLP не менее интересна: между лампой и экраном помещается зеркало и цветной барабан, который вращается с приличной скоростью и неплохо шумит (но чаще слышно вентилятор системы охлаждения). Зеркало состоит из огромного количества элементов, каждый из которых может отклоняться на определенную величину, тем самым отражая цвет лампы. По сути это матрица зеркал, которая подсвечивает тот или иной цвет на экране через цветную маску. Такая технология позволяет обойтись без призм, несколько дешевле, но из-за постоянного движения цветной маски имеет небольшое размытие по граням изображения. Видно это, только если очень уж присматриваться.

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

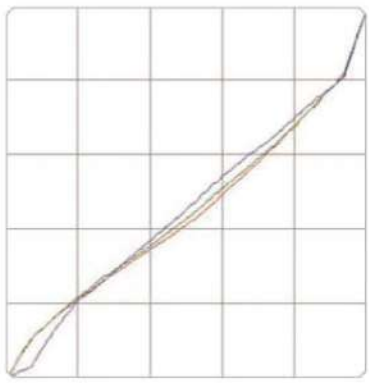
Лучшая тактика при тестировании проекторов – это смотреть и еще раз смотреть на экран. Несмотря на возможность читать текст при таком разрешении, комфортнее делать это на экране, поэтому основные тесты были посвящены именно видео. Мы отобрали несколько видеороликов, в которых были активные сцены – так можно увидеть шлейф при недостаточной скорости смены картинки. Кроме того, мы просматривали фотографии, чтобы оценить цветопередачу и контрастность. Обязательным тестом является проверка колориметром – таким образом мы получали истинную цветопередачу. Замеры производились с расстояния 2.5 метра в затемненном помещении. Вдобавок мы изучили меню и разъемы, попутно выяснив, сколько устройств можно подключить и какими дополнительными функциями наделено каждое устройство.

СПИСОК ТЕСТИРУЕМОГО ОБОРУДОВАНИЯ

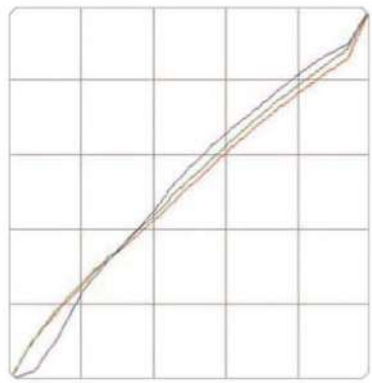
BenQ MP780 ST	Panasonic PT-AX200E
EPSON EH-TW3200	SANYO PLC-WXU300
EPSON EH-TW450	Sharp XV-Z15000



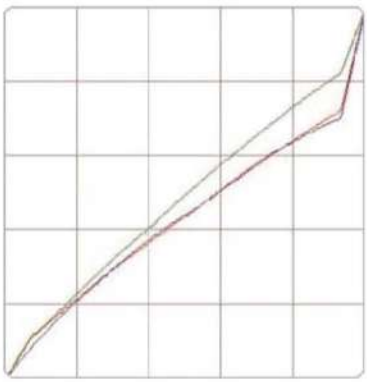
Практически идеальный график BenQ MP780 ST после колориметрического теста.



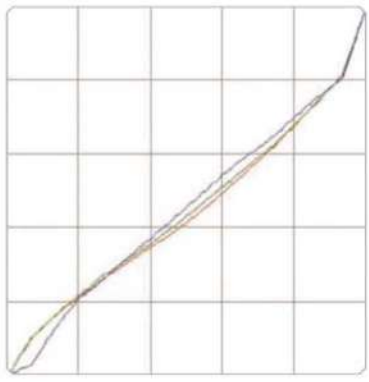
EPSON EH-TW3200 демонстрирует расхождение кривых цветов.



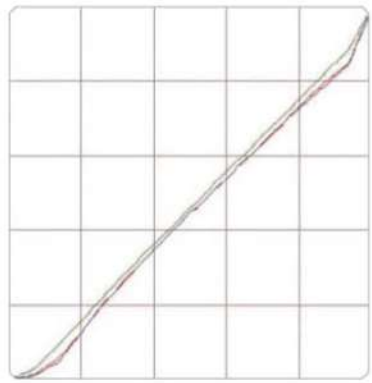
EPSON EH-TW450 также «плавает» в цветах.



Panasonic PT-AX200E – довольно серьезное искажение всех цветов.



SANYO PLC-WXU300 – результат не очень далек от идеала.



Sharp XV-Z15000 продемонстрировал хорошую цветопередачу.

BENQ MP780 ST

Честь открыть тест проекторов досталась модели довольно известного бренда среди производителей мониторов – BenQ. Впрочем, и среди производителей портативных «кинотеатров» компания проявила себя неплохо. В наши руки попало устройство с широкоугольным объективом, обеспечивающим большую диагональ с минимального расстояния: 95 дюймов с 1 метра от экрана – очень неплохой результат. Работая по технологии DLP, матрица обеспечивает разрешение 1280x800 точек, так что все современные HD-фильмы можно смотреть без проблем. Проектор отлично подходит не только для просмотра кино, но и для презентационных или образовательных целей. К примеру, в комплект входит специальный пульт-ручка, который позволяет интерактивно взаимодействовать с изображением. Установив специальное ПО, вы становитесь обладателем эдакой мыши для проектора и рисования – и все это без интерактивной доски и на любой поверхности. Кроме того, проектор наделен массой интерфейсов, по которым он может взаимодействовать с компьютером: если исключить стандартные видеовыходы, то дополнительно будут USB и Ethernet. По USB можно как передавать изображение с компьютера, так и просто подключить флешку и запустить презентацию. А по локальной сети можно управлять сразу несколькими проекторами и передавать изображение. Поддерживается даже режим 3D, нужно будет лишь докупить затворные очки.

★★★★★★★★★ 9/10

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **МАТРИЦА:** DLP
- **РЕАЛЬНОЕ РАЗРЕШЕНИЕ:** WXGA (1280x800)
- **ПОДДЕРЖИВАЕМОЕ РАЗРЕШЕНИЕ:** от VGA (640x480) до UXGA (1600x1200)
- **ЯРКОСТЬ:** 2500 ANSI люмен
- **КОНТРАСТНОСТЬ:** 3000:1
- **РАЗМЕР ИЗОБРАЖЕНИЯ (ПО ДИАГОНАЛИ):** 48-300»
- **СРОК РАБОТЫ ЛАМПЫ:** 185 Вт, 3000/4000 часов (норм./эконом. режим)
- **ЧАСТОТА КАДРОВОЙ РАЗВЕРТКИ:** 48-120 Гц
- **РАЗЪЕМЫ:** 2x D-sub, RJ-45, 2x USB Type A, USB Type mini B, HDMI v1.3, S-Video, RCA, микрофон, аудио Mini-jack, 2x аудио RCA, RS232
- **ГАБАРИТЫ:** 130x330x249 мм
- **ВЕС:** 3.8 кг

EPSON EH-TW3200

Большой проектор для больших фильмов. Матрица формата Full HD позволяет в оригинале смотреть фильмы с дисков Blu-Ray или BDRip'ы, если вы предпочитаете выводить видео с компьютера, а не со стационарного плеера. Если не удается установить проектор симметрично относительно экрана, то поможет сдвигаемый по горизонтали и вертикали объектив. Сам по себе проектор обладает довольно привлекательными характеристиками, особенно отличилась контрастность: производитель заявляет соотношение 25000:1. Яркая лампа проработает 4000 часов, чего вполне хватит на несколько лет ежевечернего просмотра кинофильмов. Масса портов, включая два HDMI, позволят подключить самую разную технику и больше не обращаться к задней стенке. Есть даже разъем для подключения автоматического экрана, который будет открываться при включении проектора. Еще одной замечательной мелочью, которой не смог похвастаться ни один девайс, является пульт. Большой и белый, он отлично видим даже в темноте при свете экрана, а чтобы опознать кнопки, можно просто включить подсветку – простое и изящное решение насущной проблемы.
Немного подкачала цветопередача, но это заметно только на графике. При просмотре фильмов и фотографий подозрений насчет искажения цвета не возникало. Крышка не привязана к устройству и может потеряться.

★★★★★★★★★ 9/10

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **МАТРИЦА:** LCD: 3x 0.74» P-Si TFT
- **РЕАЛЬНОЕ РАЗРЕШЕНИЕ:** Full HD (1920x1080)
- **ПОДДЕРЖИВАЕМОЕ РАЗРЕШЕНИЕ:** от VGA (640x480) до WXGA2 (1360x768)
- **ЯРКОСТЬ:** 1800 ANSI люмен
- **КОНТРАСТНОСТЬ:** 25000:1
- **РАЗМЕР ИЗОБРАЖЕНИЯ:** 30-300»
- **СРОК РАБОТЫ ЛАМПЫ:** 200 Вт, 4000/4000 часов (норм./эконом. режим)
- **ЧАСТОТА КАДРОВОЙ РАЗВЕРТКИ:** 24-85 Гц
- **РАЗЪЕМЫ:** D-sub, 2x HDMI v1.3, S-Video, RCA, Component Video, RS232
- **ГАБАРИТЫ:** 390x450x145 мм
- **ВЕС:** 7.3 кг

EPSON EH-TW450

Картинку HD-качества можно получить даже при помощи компактного проектора, каким является EPSON EH-TW450. Помещаясь в небольшую сумку, которая идет в комплекте, он может быть транспортирован на любое новое место. И большой плюс заключается не только в компактности, но и в быстроте разворачивания демонстрационного стенда. Подключение занимает не больше минуты, а отключение, благодаря специальной технологии, не требует длительного охлаждения, упаковывать оборудование можно почти сразу после нажатия кнопки Power. Технология LCD x3 позволяет обеспечить хорошее качество картинки без размытия краев. Есть встроенный звук, который позволит временно обойтись без дополнительной акустики, но для полноценного наслаждения фильмом очень желательно иметь многоканальную систему. На борту имеется пара разнокалиберных USB-портов для подключения внешних накопителей и компьютера. Смотреть фильмы с флешки не получится, а вот фотографии или презентацию можно проецировать и без дополнительной техники. Девайс также отличается одной из самых долгоживущих ламп – до 5000 часов в экономичном режиме. Да и по весу устройство лидирует в обзоре – чуть больше двух килограммов довольно легко транспортировать из одного места в другое.

★★★★★★★★★ 9/10

График колориметра демонстрирует серьезные расхождения цвета с оригиналом, хотя на глаз это заметить практически невозможно.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **МАТРИЦА:** LCD: 3x 0.59» P-Si TFT
- **РЕАЛЬНОЕ РАЗРЕШЕНИЕ:** WXGA (1280x800)
- **ПОДДЕРЖИВАЕМОЕ РАЗРЕШЕНИЕ:** от VGA (640x480) до WSXGA+ (1680x1050)
- **ЯРКОСТЬ:** 2500 ANSI люмен
- **КОНТРАСТНОСТЬ:** 3000:1
- **РАЗМЕР ИЗОБРАЖЕНИЯ:** 30-300»
- **СРОК РАБОТЫ ЛАМПЫ:** 200 Вт, 4000/5000 часов (норм./эконом. режим)
- **ЧАСТОТА КАДРОВОЙ РАЗВЕРТКИ:** 50-85 Гц
- **РАЗЪЕМЫ:** D-sub, HDMI v1.3, S-Video, RCA, Component Video, RS232, USB Type A, USB Type mini B
- **ГАБАРИТЫ:** 228x295x79 мм
- **ВЕС:** 2.3 кг

PANASONIC PT-AX200E

Большой и достаточно легкий проектор от Panasonic отлично смотрится на любом столе или полке благодаря своему белому глянцевому корпусу. На передней и верхней крышке нашлось место для датчиков освещенности, в результате чего зритель должен наблюдать еще более четкую и яркую картинку. Из функций настройки, помимо стандартного зума, стоит отметить возможность смещения оптики как по горизонтали, так и по вертикали. Причем осуществляется смещение небольшим джойстиком, установленным рядом с объективом. Этот джойстик можно жестко зафиксировать, ограничив подвижность оптики – крайне полезная функция. Проектор обладает рядом интерфейсов, включая цифровой HDMI в количестве двух штук, но излишествами, вроде поддержки локальной сети, не балует. Вес немного не дотягивает до 5 кг – долго не потаскаешь, но и переставить на новое место не составит большого труда.

К недостаткам можно отнести несколько шумную работу при максимальной яркости. Кроме того, колориметр продемонстрировал один из самых сильных уровней искажения цветов. Хотелось бы наблюдать матрицу формата Full HD у такого крупного устройства. Разъем подключения питания отличается от стандартного, и найти подходящий кабель, если старый испортится, будет сложновато.

★★★★★★★ 7/10

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **МАТРИЦА:** LCD: 3x 0.7"
- **РЕАЛЬНОЕ РАЗРЕШЕНИЕ:** WXGA (1280x720)
- **ПОДДЕРЖИВАЕМОЕ РАЗРЕШЕНИЕ:** от VGA (640x480) до Full HD (1920x1080)
- **ЯРКОСТЬ:** 2000 ANSI люмен
- **КОНТРАСТНОСТЬ:** 6000:1
- **РАЗМЕР ИЗОБРАЖЕНИЯ (ПО ДИАГОНАЛИ):** 40-200»
- **СРОК РАБОТЫ ЛАМПЫ:** 220 Вт, 3000/4000 часов (норм./эконом. режим)
- **ЧАСТОТА КАДРОВОЙ РАЗВЕРТКИ:** 50-87 Гц
- **РАЗЪЕМЫ:** D-sub, 2x HDMI, S-Video, RCA
- **ГАБАРИТЫ:** 395x300x112 мм
- **ВЕС:** 4.9 кг

SANYO PLC-WXU300

Компактный проектор относится к классу портативных и в большей степени подходит для презентаций, хоть он и наделен HD-матрицей. Поэтому мы будем испытывать девайс наравне с остальными. Изображение формируется благодаря трем LCD-матрицам, поэтому искажения по краям сразу можно исключить. Небольшие габариты облегчают монтаж и транспортировку проектора. На задней панели корпуса расположена масса разъемов, благодаря чему открывается невероятный выбор способов подключения: управлять устройством и транслировать изображение можно даже по локальной сети, а возможность подключения микрофона не будет лишней, если в аудитории собирается большое количество человек. Возвращаясь к просмотру, можно упомянуть, что проектор наделен встроенным динамиком, который больше подойдет для презентаций, нежели для просмотра кино, но при необходимости компенсирует отсутствие колонок. О мобильной судьбе устройства также напоминает сумка, которой комплектуется проектор.

Проектор оснащен объективом с ручным трансфокатором и резкостью. Но производить необходимые настройки неудобно, так как конструкцией предусмотрено лишь небольшое окно доступа к поворотным колесам. Малый уровень контрастности скажется при просмотре темных сцен в фильмах. Кроме того, колориметрический тест продемонстрировал заметные искажения цветов.

★★★★★★★★ 8/10

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **МАТРИЦА:** LCD: 3x 0.59"
- **РЕАЛЬНОЕ РАЗРЕШЕНИЕ:** WXGA (1280x800)
- **ПОДДЕРЖИВАЕМОЕ РАЗРЕШЕНИЕ:** от VGA (640x480) до Full HD (1920x1080)
- **ЯРКОСТЬ:** 2500 ANSI люмен
- **КОНТРАСТНОСТЬ:** 500:1
- **РАЗМЕР ИЗОБРАЖЕНИЯ:** 30-300»
- **СРОК РАБОТЫ ЛАМПЫ:** 225 Вт, 3000 часов
- **ЧАСТОТА КАДРОВОЙ РАЗВЕРТКИ:** 50-100 Гц
- **РАЗЪЕМЫ:** 2x D-sub, RJ-45, HDMI v1.3, S-Video, RCA, Component Video, микрофон, аудио Mini-jack, аудио RCA
- **ГАБАРИТЫ:** 326x83x231 мм
- **ВЕС:** 2.6 кг

SHARP XV-Z15000

Завершает обзор проектор от не очень часто нами упоминаемой компании Sharp. Устройство получилось достаточно громоздким, но не очень тяжелым. Прямоугольный дизайн нельзя назвать современным, но черный цвет и глянец выглядят скорее классическими. Большие кнопки на верхней панели упрятаны в нишу, так что случайно положенная поверх проектора книга не включит его. Приличная яркость и контрастность в соотношении 30000:1 обещают большое удовольствие при просмотре фильмов. Полноценная Full HD-матрица демонстрирует четкую картинку в самых современных кинолентах. Кстати, если проектор не удалось установить ровно, то картинку можно повернуть. Если же стены в квартире сделаны во времена «perestroyka», и потому не отличаются ровностью, то и эту беду можно исправить настройками. Кроме того, проектор может похвастаться одним из лучших показателей цветности по итогам колориметрического теста.
К недостаткам можно отнести не самый современный дизайн и глянцевый пластик, на котором отлично видны отпечатки пальцев и пыль. Вентиляционные отверстия выведены сбоку, поэтому установить устройство на узкой полке становится невозможным – расстояние до ближайших стенок рекомендуется выдерживать не менее 30 см. Время работы лампы в нормальном режиме составляет 2000 часов – самый низкий показатель среди конкурентов.

★★★★★★ 9/10

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **МАТРИЦА:** DLP
- **РЕАЛЬНОЕ РАЗРЕШЕНИЕ:** Full HD (1920x1080)
- **ПОДДЕРЖИВАЕМОЕ РАЗРЕШЕНИЕ:** от VGA (640x480) до SXGA+ (1400x1050)
- **ЯРКОСТЬ:** 1600 ANSI люмен
- **КОНТРАСТНОСТЬ:** 30000:1
- **РАЗМЕР ИЗОБРАЖЕНИЯ (ПО ДИАГОНАЛИ):** 30-300»
- **СРОК РАБОТЫ ЛАМПЫ:** 330 Вт, 2000/3000 часов (норм/эконом режим)
- **ЧАСТОТА КАДРОВОЙ РАЗВЕРТКИ:** 50-100 Гц
- **РАЗЪЕМЫ:** D-sub, 2x HDMI, S-Video, RCA, Component Video, аудио Mini-jack, аудио RCA, RS-232
- **ГАБАРИТЫ:** 403x115x341 мм
- **ВЕС:** 5.8 кг

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Проведя всестороннее изучение представленных моделей и просмотрев с десяток фильмов, мы окончательно для себя уяснили, что для организации полноценного кинотеатра дома мало иметь хороший проектор и многоканальную акустику – очень важен удобный диван и выключатель света неподалеку. Что касается просмотренных моделей, то однозначного внимания заслуживает EPSON EH-TW3200 – за отличное изображение и комфорт при просмотре мы присуждаем этому проектору приз «Выбор редакции».

Любителям удаленного администрирования и людям, стесненным размерами комнаты, можем посоветовать обратить внимание на BenQ MP780 ST, при помощи которого можно организовать кинотеатр даже в небольшой каморке. За такую универсальность и удобство ему можно смело отдать приз «Лучшая покупка». Если же есть желание обзавестись компактным, но производительным и качественным проектором, то стоит присмотреться к модели EPSON EH-TW450. ■

Автор:
Сергей Никитин

SAMSUNG QX412-S01

КОМПАКТНЫЙ СИЛАЧ

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **ПРОЦЕССОР:** Intel Core i5-2410M, 2,3 ГГц
- **ПАМЯТЬ:** 4 Гбайт DDR3, 1333 МГц
- **ВИДЕОПЛАТА:** NVIDIA GeForce GT 520M, 1 Гбайт
- **ДИСПЛЕЙ:** 14" LED HD (1366x768), 16:9, SuperBright 300 нит, антибликовый
- **ЖЕСТКИЙ ДИСК:** 320 Гбайт
- **ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД:** DVD Super Multi
- **СВЯЗЬ:** LAN 10/100/1000 Мбит/с, Bluetooth 3.0 + HS, Wi-Fi 802.11 b/g
- **ПОРТЫ:** USB, VGA, HDMI, кардридер, аудиовыход, аудиовход
- **ГАБАРИТЫ:** 348.5x246.6x27.2 мм
- **ВЕС:** 2.3 кг

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Небольшие габариты и вес
+ Высокая производительность
– Всего три порта USB

ВНЕШНИЙ ОБЛИК

Ноутбук Samsung QX412 имеет небольшие габариты, а потому и весит чуть больше 2 кг, что делает его отличным спутником во время путешествий. Его 14-дюймовый экран обладает повышенной яркостью и контрастностью, поэтому смотреть на нем фотографии и фильмы – одно удовольствие. Для придания корпусу большей плавности, все порты и разъемы сгруппированы по бокам, причем некоторые из них еще и прикрыты крышечкой. Конечно, наличие гнезда HDMI это хорошо, но вот трех портов USB 2.0 может и не хватить. Если потребуется подключить к ноутбуку монитор, то в наличии имеются порт HDMI и устаревший VGA.

Из-за небольших габаритов в Samsung QX412-S01 пришлось отказаться от полноразмерной клавиатуры. Впрочем, даже с такой клавиатурой работать легко и удобно.

Ну а веб-камера пригодится как для работы, так и для праздного общения. Для большего удобства работы на панель под дисплеем вынесены несколько клавиш, с помощью которых можно управлять звуком и работой беспроводной сети.

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Для исследования производительности устройства мы использовали три блока тестовых утилит. В первый вошел встроенный в архиватор WinRAR бенчмарк и программа Super Pi, которые дают нам представление о скорости работы процессора и памяти, загружая их различными математическими операциями. Второй составили тесты PCMark'05 и 3DMark'06, первый из которых тестирует производительность системы в целом, а второй – ее графической составляющей. В третий блок вошли реальные игровые приложения: Call of Juarez, Resident Evil 5, Alien Vs Predator, S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти, а также использующий DirectX 11 бенчмарк Heaven Dragon. Все тесты проводились с настройками по умолчанию и разрешением экрана 1280x768, с использованием плана электропитания «Оптимизированный». А утилита Battery Eater позволила определить время автономной работы.

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

РАБОТА ОТ СЕТИ

- **WINRAR:** 2338 Кбайт/с
- **SUPER PI 8M:** 151 с
- **CALL OF JUAREZ:** 14.2 FPS
- **RESIDENT EVIL 5:** 30 FPS
- **ALIEN VS PREDATOR:** 11.3 FPS
- **HEAVEN DRAGON:** 8.5 FPS
- **S.T.A.L.K.E.R.: ЗОВ ПРИПЯТИ:** 30 FPS
- **PCMARK'05:** 8058 балла
- **3DMARK'06:** 5232 балла

РАБОТА ОТ АККУМУЛЯТОРА

- **WINRAR:** 2214 Кбайт/с
- **SUPER PI 8M:** 159 с
- **PCMARK'05:** 7874 балла
- **3DMARK'06:** 4891 балла
- **BATTERY EATER 2.70:** 163 минуты

ВНУТРЕННИЕ РАБОТЫ

Производитель снабдил этот ноутбук достаточно мощными компонентами, которые помогут как в работе, так и в развлечениях. Мощный процессор на базе архитектуры Sandy Bridge, 4 Гбайт оперативной памяти и видеоплата NVIDIA GeForce GT 520M, поддерживающая DirectX 11, станут вашими надежными помощниками. Кстати, в ней реализована фирменная технология NVIDIA Optimus, которая автоматически, в зависимости от запущенного приложения, включает в работу либо встроенную, либо дискретную графическую плату, тем самым, существенно повышая производительность системы или экономя электричество. Благодаря этому время автономной работы ноутбука составило 163 минуты, что является очень хорошим результатом.

И ЕЩЕ НЕМНОГО

Конечно, суперсовременные игры на этом лэптопе не будут «летать», но, в общем и целом, производительности вполне достаточно. Так что у компании Samsung получился очень неплохой ноутбук – с одной стороны, стильный, компактный и легкий, а с другой – производительный и надежный. Мы считаем, что цена его вполне адекватна тому, что он может предложить пользователю.

Автор:
Антон Николаев

БОЛЬШОЙ ПОПКОРН И ДВЕ КОЛЫ, ПОЖАЛУЙСТА

ТЕСТИРОВАНИЕ АКУСТИЧЕСКОЙ СИСТЕМЫ EDIFIER S550

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **ФОРМАТ:** 5.1
- **АНАЛОГОВЫЕ ВХОДЫ:** 5.1, стерео
- **ЦИФРОВЫЕ ВХОДЫ:** нет
- **ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ВЫХОДЫ:** на наушники
- **ДЕКОДЕР МНОГОКАНАЛЬНОГО ЗВУКА:** нет
- **УСИЛИТЕЛЬ:** встроен в сабвуфер
- **УПРАВЛЕНИЕ:** проводная выносная панель + ИК ПДУ
- **МОЩНОСТЬ:** 5x 32 Вт + 1x 120 Вт
- **ОТНОШЕНИЕ СИГНАЛ/ШУМ:** 80 дБ
- **МАТЕРИАЛ КОРПУСОВ:** дерево
- **ГАБАРИТЫ САТЕЛЛИТОВ:** 203x160x116 мм
- **ГАБАРИТЫ ЦЕНТРАЛЬНОГО КАНАЛА:** 316x157x117 мм
- **ГАБАРИТЫ САБВУФЕРА:** 489x397x367 мм

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Добротная конструкция сабвуфера и сателлитов
+ Выносная панель управления
+ Могучий бас
– Нет декодера многоканального звука

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

- Автомобильный DVD-ресивер Alpine DVA-9861Ri
- Цифровой звуковой процессор Alpine PXA-701 с декодером многоканального звука

СИЛОВЫЕ УПРАЖНЕНИЯ

Настоящий сабвуфер должен быть непременно тяжелым, и это наглядно демонстрирует низкочастотник акустической системы Edifier S550. Недостатком его большой вес можно считать только в одном случае – если вам придется тащить коробку на 13-й этаж без лифта. В остальном же – сплошные плюсы, главный из которых – уверенное воспроизведение глубокого баса. На низких частотах диффузор динамика (а здесь применен серьезный 10-дюймовый) имеет приличный ход и довольно активно «расталкивает» сам корпус, поэтому важно, чтобы он был зафиксирован просто монолитно. Будь корпус легким, вместо нормального звучания низких частот получилось бы невнятное бубнение, да и паразитных дребезгов было бы не избежать. Кстати, постарайтесь подыскать сабвуферу такое место, чтобы его боковые стенки не были зажаты – на них расположены пассивные излучатели, они участвуют в создании низкочастотного звука не меньше, чем сам динамик, расположенный на фронтальной стенке. Для управления системой предусмотрена выносная панель с энкдером и довольно крупным экраном. В большинстве подобных систем все кнопки и регулировки расположены прямо на корпусе, но это менее удачное решение, поскольку не при всякой установке сабвуфера к нему может быть прямой доступ. С отдельной панелью в этом плане удобнее. Плюс есть еще и ИК-пульт. Акустические системы Edifier S550 оснащены двумя комплектами аналоговых входов – один в формате 5.1 (фронтальная и тыловая пары, центральный канал, сабвуфер), другой – в обычном стереоформате. Раскладывать стерео в многоканальный формат S550 не умеет, поэтому при работе от второго входа тыловые сателлиты будут молчать. Но сабвуфер без дела не останется, так что все не так уж и плохо.

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Акустика формата 5.1 обычно приобретается не иначе как с замахом на создание домашнего кинотеатра, поэтому основной тестовый материал, который мы предложили этому комплекту, состоял из фильмов с обилием динамичных сцен и спецэффектов («Трансформеры», «Остров», «Звездные Войны, Эпизод I», «Миссия невыполнима 3»). Впрочем, хоть эта акустика и «кинотеатрального» формата, музыка для нее – дело тоже не чуждое, поэтому грех было не пропустить через S550 и несколько тестовых дисков, которые наши коллеги, занимающиеся домашним hi-fi и hi-end, часто используют в своей работе. Это музыкальные сборники, позволяющие выявить жанровые предпочтения акустики.

В КИНО ИЛИ В КЛУБ? И В КИНО, И В КЛУБ!

Итак, ставим сначала тестовый диск с нарезкой фрагментов из фильмов. С воспроизведением спецэффектов S550 справляется просто на ура. Мощные низкие частоты воспринимаются тактильно, при этом нет даже и намека на посторонние призвуки от сабвуфера (вот оно, достоинство тяжелого прочного корпуса!). Диалоги передаются живо и естественно, буквально вовлекая в само действо фильма. К музыке S550 относятся несколько капризнее. Основная загвоздка – сабвуфер, он пасует перед сложными жанрами. Бас-гитара, например, звучит не совсем как в жизни. Хотя, если разобраться, в этом нет никакого криминала, акустика с аудиофильски точным и артикулированным басом обычно до зевоты скучна на фильмах, так что тут уж приходится выбирать. Впрочем, это совсем не значит, что музыка для этих Edifier противопоказана совсем. Например, «клубнячок», да еще с многоканальным звуком, реально создает ощущение присутствия на зажигательной вечеринке, плотный басовый удар тут приходится как нельзя кстати.

ОСТАЛОСЬ ТОЛЬКО ПОСТАВИТЬ

Итак, что имеем? Система S550 – прекрасный выбор любителей фильмов и динамичной музыки, имеющая немалый потенциал. Правда, чтобы реализовать его, нужно отнестись с должным вниманием к расстановке компонентов, только в этом случае вы сможете насладиться всеми возможностями этой акустики и почувствовать себя как в настоящем кинозале. Высокая частота раздела сфер влияния сабвуфера и сателлитов, характерная для «кинотеатральных» систем, может стать причиной того, что бас будет звучать как бы сам по себе, отдельно от музыки. Чтобы избежать этого, попробуйте несколько вариантов установки сабвуфера в комнате и выберите наилучший. Сателлиты расположите на одном уровне и симметрично, а не раскидывайте как попало по полкам. Кстати, ушки на тыльных сторонах корпусов позволяют повесить их даже на стену. Если все сделаете правильно, то получите в своей комнате просто фантастическое звуковое поле, будьте уверены, S550 не подкачают.

Автор:
Николай Арсеньев

КОНФИГУРАЦИЯ

Все цены указаны
по состоянию на 15 июня 2011 года

В этой рубрике мы предлагаем вам шесть игровых конфигураций для сборки нового компьютера под управлением Windows 7. Следует помнить, что рубрика готовится за месяц до выхода нашего издания в продажу, поэтому цены могут несколько отличаться от действительных. Точная дата составления таблицы указана в начале страницы.
Результаты тестов основаны на данных hwbot.org, tomshardware.com и guru3d.com
Зеленым цветом выделены изменения по сравнению с прошлым номером.

МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

ПРОЦЕССОР: Intel Core i7-2600K (4 ядра, 3.40 ГГц, DMI, 4x256 Кбайт L2, 8 Мбайт L3, HT, ядро Sandy Bridge, LGA1155)	9400
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Scythe Ninja 3 (Socket 775/1155/1156/1366, Socket 754/939/940/AM2/AM3, 120 мм, 470-1900 об/мин)	1600
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: ASUS P8Z68-V PRO (Intel Z68, 4 DDR3, PCI-E, SLI, CrossFireX, SATA 3.0, RAID, USB 3.0, eSATA, Bluetooth, 24+4(8) pin, ATX)	6500
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston Hyper X KHX1600C9D3X2K2/8GX 2x4 Гбайт (DDR3, PC3-14900, CL9)	3000
ВИДЕОСИСТЕМА: Palit GeForce GTX 570 Sonic 1.3 Гбайт (GDDR5)	9800
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА 1: Crucial RealSSD C300 128 Гбайт (SATA 3.0, MLC)	7200
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Seagate Barracuda Green ST2000DL003 2.0 Тбайт (SATA 3.0, 64 Мбайт, 5900 об/мин)	2500
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: LITE-ON iHES208-08 (SATA)	2900
ЗВУК: Creative X-Fi Titanium 7.1 (PCI-E x1)	3000

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark 11	5186	Call of Duty: MW2, 1920x1200, 4xAA,	
Metro 2033, 1920x1200, AAA, 16xAF	30	16xAF	145

45 900 РУБ.

Плата ASUS P8Z68-V PRO хороша со всех сторон, кроме поддержки SLI, которая пригодится, если вы решитесь использовать GeForce GTX 570, есть адаптер Bluetooth, интерфейсы последнего поколения и, разумеется, новейший интерфейс UEFI. Что касается видеокарты, стоит отметить использование фирменной системы охлаждения с парой вентиляторов.

МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

ПРОЦЕССОР: AMD Phenom II X6 1100T Black Edition (6 ядер, 3.30 ГГц, 2000 МГц HT, 6x512 Кбайт L2, 6 Мбайт L3, ядро Thuban, AM3)	6800
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Scythe Ninja 3 (Socket 775/1155/1156/1366, Socket 754/939/940/AM2/AM3, 120 мм, 470-1900 об/мин)	1600
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: ASUS Crosshair IV Formula (AMD 890FX + SB850, 4 DDR3, PCI-E, CrossFireX, SATA 3.0, RAID, USB 3.0, eSATA, FireWire, 24+4(8) pin, ATX)	6400
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston Hyper X KHX1600C9D3X2K2/8GX 2x4 Гбайт (DDR3, PC3-14900, CL9)	3000
ВИДЕОСИСТЕМА: Sapphire Radeon HD 6970 2 Гбайт (GDDR5)	10500
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА 1: Crucial RealSSD C300 128 Гбайт (SATA 3.0, MLC)	7200
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Seagate Barracuda Green ST2000DL003 2.0 Тбайт (SATA 3.0, 64 Мбайт, 5900 об/мин)	2500
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: LITE-ON iHES208-08 (SATA)	2900
ЗВУК: Creative X-Fi Titanium 7.1 (PCI-E x1)	3000

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark 11	5006	Call of Duty: MW2, 1920x1200, 4xAA,	
Metro 2033, 1920x1200, AAA, 16xAF	26	16xAF	131

43 900 РУБ.

Охлаждением центрального процессора займется кулер из легендарной серии, а именно Ninja 3 от Scythe. Конструкция классическая, башенная. Набор памяти от Kingston обладает достойными характеристиками и приятной ценой, за что и заслужил себе место в системе. А Radeon HD 6970 на ура справится с современными требовательными играми.

СРЕДНИЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

ПРОЦЕССОР: Intel Core i5-2500K (4 ядра, 3.30 ГГц, DMI, 4x256 Кбайт L2, 6 Мбайт L3, ядро Sandy Bridge, LGA1155)	6400
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Zalman CNPS10X Performa (Socket 775/1155/1156/1366, Socket 754/939/940/AM2/AM2+/AM3, 120 мм, 900-2000 об/мин)	1300
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: ASUS P8P67-M Pro Rev. 3.0 (Intel P67, 4 DDR3, PCI-E, SLI, CrossFireX, SATA 3.0, RAID, USB 3.0, eSATA, FireWire, 24+4(8) pin, mATX)	4800
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston Hyper X KHX1600C9D3X2K2/8GX 2x4 Гбайт (DDR3, PC3-14900, CL9)	3000
ВИДЕОСИСТЕМА: PowerColor PCS++ AX6950 2 Гбайт (GDDR5)	7800
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: WD Caviar Black WD1502FAEX 1.5 Тбайт (SATA 3.0, 64 Мбайт, 7200 об/мин)	2900
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7263S (SATA)	700
ЗВУК: Creative X-Fi Xtreme Audio 7.1 (PCI-E x1)	1800

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark 11	4315	Call of Duty: MW2, 1920x1200, 4xAA,	
Metro 2033, 1920x1200, AAA, 16xAF	23	16xAF	114

28 700 РУБ.

С разблокированным Core i5-2500K можно творить чудеса, а выбрав плату ASUS P8P67-M Pro, вы сможете собрать мощный и вместе с тем компактный компьютер благодаря ее форм-фактору (Micro ATX). Radeon HD 6950 с лихвой хватит для развлечений в разрешении 1680x1050 и даже выше.

СРЕДНИЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

ПРОЦЕССОР: AMD Phenom II X6 1090T Black Edition (6 ядер, 3.2 ГГц, 2000 МГц HT, 6x512 Кбайт L2, 6 Мбайт L3, ядро Thuban, AM3)	6000
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Zalman CNPS10X Performa (Socket 775/1155/1156/1366, Socket 754/939/940/AM2/AM2+/AM3, 120 мм, 900-2000 об/мин)	1300
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: GIGABYTE GA-890GPA-UD3H (AMD 890GX+SB850, 4 DDR3, PCI-E, CrossFireX, RAID, USB 3.0, FireWire, 24+4(8) pin, ATX)	4400
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston Hyper X KHX1600C9D3X2K2/8GX 2x4 Гбайт (DDR3, PC3-14900, CL9)	3000
ВИДЕОСИСТЕМА: PowerColor PCS++ AX6950 2 Гбайт (GDDR5)	7800
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: WD Caviar Black WD1502FAEX 1.5 Тбайт (SATA 3.0, 64 Мбайт, 7200 об/мин)	2900
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7263S (SATA)	700
ЗВУК: Creative X-Fi Xtreme Audio 7.1 (PCI-E x1)	1800

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark 11	4106	Call of Duty: MW2, 1920x1200, 4xAA,	
Metro 2033, 1920x1200, AAA, 16xAF	19	16xAF	97

27 900 РУБ.

Ценовая политика AMD удивительная: топовые разблокированные шестиядерные процессоры стоят пятачок за пучок, поэтому в конфигурацию попал Phenom II X6 1090T Black Edition. Совместимость с CrossFireX в наличии, и всегда можно добавить вторую PowerColor PCS++ AX6950.

БЮДЖЕТНЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

ПРОЦЕССОР: Intel Core i3-2120 (2 ядра, 3.30 ГГц, DMI, 2x256 Кбайт L2, 3 Мбайт L3, HT, ядро Sandy Bridge, LGA1155)	4000
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: GlacialTech Alaska (Socket 775/1155/1156/1366, Socket AM2/AM3, 120 мм, 700-1600 об/мин)	1400
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: ASRock H67M (Intel H67, 2 DDR3, PCI-E, SATA 3.0, RAID, USB 3.0, 24+4 pin, mATX)	2500
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston ValueRAM KVR1333D3N9K2/4G 2x2 Гбайт (DDR3, PC3-10600, CL9)	1500
ВИДЕОСИСТЕМА: GIGABYTE GV-N56GOC-1GI, 1 Гбайт (GDDR5)	6100
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: WD Caviar Blue WD10EALX 1.0 Тбайт (SATA 3.0, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	1800
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7263S (SATA)	700

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark 11	3804	Call of Duty: MW2, 1920x1200, 4xAA,	
Metro 2033, 1920x1200, AAA, 16xAF	23	16xAF	98

18 000 РУБ.

ASRock H67M – плата весьма бюджетная, при этом производитель не стал срезать на углах и обеспечил ее всем необходимым, включая порты USB 3.0, которые будут востребованы в ближайшие годы. Прекрасным выбором для любителей игр станет GeForce GTX 560 Ti в версии GIGABYTE с оригинальной системой охлаждения. Высокая производительность гарантирована.

БЮДЖЕТНЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

ПРОЦЕССОР: AMD Phenom II X4 955 (4 ядра, 3.20 ГГц, 2000 МГц HT, 4x512 Кбайт L2, 6 Мбайт L3, ядро Deneb, AM3)	3800
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: GlacialTech Alaska (Socket 775/1155/1156/1366, Socket AM2/AM3, 120 мм, 700-1600 об/мин)	1400
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: GIGABYTE GA-880GM-UD2H (AMD 880G+SB710, 4 DDR3, PCI-E, Hybrid CrossFireX, SATA 3.0, RAID, USB 3.0, eSATA, FireWire, 24+4(8) pin, mATX)	3100
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston ValueRAM KVR1333D3N9K2/4G 2x2 Гбайт (DDR3, PC3-10600, CL9)	1500
ВИДЕОСИСТЕМА: GIGABYTE GV-R687OC-1GD 1 Гбайт (GDDR5)	6300
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: WD Caviar Blue WD10EALX 1.0 Тбайт (SATA 3.0, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	1800
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7263S (SATA)	700

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark 11	3825	Call of Duty: MW2, 1920x1200, 4xAA,	
Metro 2033, 1920x1200, AAA, 16xAF	21	16xAF	93

18 600 РУБ.

Снова отличилась компания GIGABYTE с разогнанной картой на основе Radeon HD 6870. 1 Гбайт памяти достаточно для комфортной игры в высоких разрешениях даже с включенным сглаживанием, а AMD Phenom II X4 955 прибавил в скорости на 200 МГц. За охлаждение беспокоиться не придется, GlacialTech Alaska по зубам и не такой орешек!

УЖЕ В ПРОДАЖЕ!

ЖУРНАЛ
О ГАДЖЕТАХ
И НЕ ТОЛЬКО

Оформление подписки на ж
http://shop.glc.ru

Автор:
Петр Сальников

ВЕЧНЫЕ ЦЕННОСТИ

СТАРОЕ & ДОБРОЕ

Совсем недавно мы наткнулись на прекрасную новость: где-то в Интернете Джон Кармак (John Carmack) рассказал о том, что через какое-то время нам грозит еще один Quake. Успокоив разгорячившихся журналистов фразой «разработка пока даже не началась», Кармак пояснил, что в его команде есть люди, мечтающие продолжить родословную известной франшизы.
Как выяснилось, id подумывают об отказе от эксплуатации образов киборгов в далеком космосе и планируют вернуться к корням, вспомнив об исходной игре. Про первый Quake мы уже писали (см. прошлогодний апрельский номер); теперь самое время вспомнить о том, от чего id планируют отказаться.

Петр Сальников,
ведущий рубрики

ЖАНР: First-Person Shooter **ИЗДАТЕЛЬ:** Activision **РАЗРАБОТЧИК:** id Software
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: 1 **ДАТА ВЫХОДА:** 1997 год

QUAKE 2

2:0 В ПОЛЬЗУ ID

В о второй части Quake нарушила собственные правила и законы и все равно оказалась отличной игрой. Больше никакого немотивированного насилия и сюжета, на скорую руку прописанного в незаметном readme-файле: здесь была модная CG-заставка про сброс десанта на неизвестную планету в далеком космосе и четко прописанные задачи, передававшиеся через карманный компьютер главного героя.

«ЗА НАМИ АРБАТ» И Т.Д.

В далеком будущем Земля страдает от нападений расы строггов (strogg), которые добычей ресурсов и тяжелой промышленностью погубили собственную планету и были вынуждены переделать самих себя в киборгов и отправиться на поиски нового дома. Ситуация осложняется тем, что во время экспансии строгги не убивают военнопленных, а превращают их в своих безвольных рабов, приклеивая им вместо ног титановые костыли, а вместо рук – шестиствольные пулеметы. Земляне, понимая безвыходность своего положения и осознавая, что традиционный метод ведения войны в данном случае не подходит (по сути, люди просто поставляли своему же врагу сырье), решают нанести точечный удар по стратегическому центру противника и отправляют отряд бойцов на самоубийственную миссию. Цель – уничтожить предводителя строггов, Макрона (Makron). Отряд, естественно, в кратчайшие сроки оказывается нейтрализован, и главный герой, чей челнок по счастливой случайности приземлился не там, где надо, остается один на один с армией киборгов. Уцелевшие диверсанты, тем временем, ползают по уровням на коленях, держась за головы.

Gunner – один из самых распространенных противников. Вместо одной руки пулемет, вместо другой – гранатомет.

Q УЖЕ НЕ ТОТ

Quake 2 в свое время справедливо сравнили с Doom: в отличие от оригинальной игры, атмосфера здесь построена не на фантасмагорической смеси готики, магии и Лавкрафта (Howard Phillips Lovecraft), а на более приземленных научно-фантастических образах. Столица строггов, Церберон, встречает не серой палитрой сырых подземелий, поросших мхом из трех полигонов, а техногенными пейзажами и интерьерами, яркими текстурами с будто бы нарочитым доминированием красного и оранжевого. Здесь вообще нет монстров как таковых: все противники от слабых до самых сильных – переработанные люди, части тел которых в той или иной степени были заменены на оружие, гусеницы или крылья. Но были и крайности: механическая кровососущая собака с человеческой головой или, например, мозги в колбах

Makron, финальный босс игры, требовал ступенчатого уничтожения. После взрыва вот этой козлообразной махины на игрока прыгал маленький и смешной злодей с весьма убедительным арсеналом.

КАК НИ СТРАННО, СЮЖЕТНО QUAKE 2 НЕ ИМЕЕТ НИКАКОГО ОТНОШЕНИЯ К QUAKE – ИХ СВЯЗЫВАЕТ ТОЛЬКО НАЗВАНИЕ.

Бластер – самое первое оружие. Тем не менее, при определенной сноровке он иногда оказывался даже эффективнее медленного и слабого дробовика.

После обнаружения двустволки можно было, в принципе, уже никого не бояться.

в виде самолетиков. Ну и, как бы, главный повод сравнить Quake 2 с Doom: здесь тоже есть BFG – на этот раз, 10k.

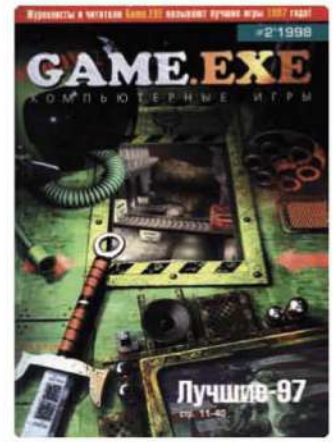
В КВАДРАТЕ

За год, прошедший с момента выхода первого Quake, id Software успели превзойти самих себя: в 1996-м казалось, что ничто не может быть круче трехмерных врагов, многоуровневых карт и угловатых кусков мяса, с чавканьем и брызгами разлетающихся после взрыва удачно брошенной гранаты. Quake 2 поднял все эти находки на абсолютно новый уровень.

Врагов оживили, обогатив вариативность анимации: киборги передвигались более плавно, чем их предшественники из Q 1, и больше не производили впечатления болванчиков, добровольно подставлявшихся под пули. Оказавшись под обстрелом, строгги приседали, а при критических ранениях текстуры их экзоскелетов изменялись, обрастая подробностями вроде пулевых отверстий и кровоподтеков. Но самое интересное случалось при убийстве противника: пехотинец, падая на землю, не торопился умирать, слегка приподнимаясь и давая последний залп из бластера;

КСТАТИ,

Как ни странно, Quake 2 не имеет никакого отношения к Quake – их связывает только название и пара перекочевавших из оригинала в сиквел маскотов: quad damage, например. Многие наверняка задавались вопросом, почему у двух, по большому счету, совершенно разных игр одинаковые названия. Изначально id планировали создать шутер в новой вселенной, с новыми образами и под новой торговой маркой, но в процессе выяснилось, что все названия, которые приходили в голову разработчикам, уже давно заняты. В конечном счете игре было дано имя Quake 2 – в частности, чтобы поднять популярность и первой игры.



МНЕНИЕ ОТЕЧЕСТВЕННОЙ ИГРОВОЙ ПРЕССЫ

Поговорим о странностях любви. К шутерам от первого лица. Нельзя сказать, что выбор дульциней был сложным. Его, выбора, просто не было. А если бы он был, то единственное, чем бы он отягощался, так это сравнительно большим количеством id-ненавистников среди наших разлюбезных читателей. Но у меня нет никакого желания оправдываться перед этими жалкими людьми. Да и в их лагере нет мира – единство только в графе "против".

Game.EXE #2 за 1998 год. Титулы «Игра года» и «FPS года» прилагаются.

МНЕНИЕ ЗАПАДНОЙ ИГРОВОЙ ПРЕССЫ

Что бы кто ни говорил и ни писал о Quake 2, есть один непреложный, железобетонный факт: на данный момент это единственный шутер от первого лица, полностью затмевающий своими достоинствами Quake, выставляя оригинальную игру бесконечно устаревшей.

Сайт Gamespot, оценка – 9 баллов из 10 с пометкой «Выбор редакции».

Раненый противник, покрывшись кровоподтеками, пару секунд приходил в себя, прежде чем снова атаковать. Этого было достаточно для того, чтобы превратить его в кусок рубленой говядины.

Бочки (справа) по традиции можно было взрывать, нанося окружающим врагам немалый урон.

обезглавленный инфорсер-пулеметчик, движимый предсмертными конвульсиями, пошатываясь, накрывал очередью все вокруг.

Сочная расчлененка, которую первый Quake оправдывал необходимостью уничтожения зомби (обычное оружие им было нипочем; упав, дохляки через полминуты приходили в себя и снова начинали дерзить), в Q 2 приобрела новый подтекст. Ближе к середине игры пользователю все чаще приходилось сталкиваться с киборгами-санитарами, умевшими возвращать убиенным жизнь. Загвоздка в том, что неубитый медик мог пробежаться по всему уровню, оживив большую часть побежденных противников – если вы, конечно, заранее не позаботились об их бескомпромиссной декапитации. Благо, в Q 2 сделать из врага кашу можно было с помощью любого оружия; вопрос был лишь в том, сколько пуль вы готовы потратить.

КИБОРГИ-МАРИОНЕТКИ

Опять же, скриптовые сцены. Могу ошибаться, но подобной симуляции жизни не было ни в одной игре до Quake 2. В самом начале, когда пробитая насквозь челноком главного героя и поливаемая ковровой бомбардировкой база разваливалась на куски, противники суетливо выбегали на поле боя из каких-то укрытий, активировали сигнализацию, делали вид, что они тут не просто так. Мы верили, что они тут по делам, а не по велению всемогущей руки дизайнера, в случайном порядке расставившего их фигурки на карте. Игра не сбавляла обороты вплоть до финала, и тут было много моментов, от которых 14 лет назад можно было потерять дар речи.

ЛАБИРИНТ

В частности, Quake 2 стал одной из первых игр в жанре, разрушивших стереотип непреклонного движения главного героя вперед. Схема «пробился через толпу врагов, нажал на кнопку, попал в следующий эпизод» к 1997 году всем надоела; игровые критики уже тогда начали пороть горяку относительно смерти шутеров и компьютерных игр вообще – мол, везде одно и то же, смысла никакого, загадки примитивные и так далее. Первую попытку расширить место действия шутера с одного уровня до нескольких предприняла Raven Software в Hexen (1995), но получилось не очень убедительно. Происходившее в игре было, даже по тогдашним меркам, настолько психоделично, что необходимость бегать туда-сюда между уровнями скорее напрягала, нежели добавляла азарта.

В Quake 2 id поступили более аккуратно – задачи, требовавшие решения в рамках пары уровней, не требовали особого напряжения нервов и извилин, зато сильно разнообразили процесс прохождения. Все загадки были объективно обусловлены: в КПК приходило сообщение, что, мол, в ангаре (направо) кончилось электричество, но на складе (налево) есть нужные источники энергии. Игрок отправлялся по указанному адресу, вытаскивал из генераторов батарейки, шел на обесточенный уровень и исправлял неполадки. Потрясающе: коридоры заново заполнялись светом, начинали функционировать лифты и всякие хитрые инопланетные механизмы, будто бы в середине рабочего дня внезапно выбило пробки, и вот пришел долгожданный электрик.

ДОКТОР, РАЗРЯД!

Похожим образом и сам Quake 2 подействовал на окружающую действительность, подарив новое дыхание шутерам, зенит которых многие увидели сразу после выхода первой части. Движок Q 2 еще долго пользовался невероятной популярностью; на его основе были построены SiN (1998, Ritual Entertainment), Heretic 2 (1998, Raven Software), Kingpin: Life of Crime (1999, Xatrix Entertainment), Soldier of Fortune (2000, Raven Software), Daikatana (2000, Ion Storm) и Anachronox (2001, Ion Storm).

А команда Джона Кармака, как и подобает истинным гениям, вместо того чтобы почивать на лаврах, взялась за новые чудеса. ■

Вся игра была заставлена ящиками – правильный прыжковый маршрут по ним приводил, чаще всего, к секретной нише с каким-нибудь сюрпризом.

Саша Дикисян (слева) и Крис Веласко.

САУНДТРЕК

Quake 2 знаменит не только востребованностью своего движка, прогрессивным многопользовательским режимом и дискриминацией игроков, у которых в конце девяностых не было денег на 3Dfx, но и замечательным саундтреком. Музыку для игры написал артист Саша Дикисян (Sascha Dikiciyan), работающий под псевдонимом Sonic Mayhem. Блестящие композиции в стиле «индастриал» подчеркивают атмосферу игры и полностью отвечают ее бешеному драйву, дополняя традиционно сумасшедший образ Quake. Розничная версия распространялась на мультимедийных компакт-дисках, которые, помимо функции носителя игры, выполняли функцию обычного музыкального CD – то есть, диск с Quake 2 можно было вставить в плеер или музыкальный центр. Очень показательно, что даже безотносительно самой игры музыка Дикисяна представляла собой определенную ценность для любителей подобного стиля. Помимо Quake 2 в портфолио Sonic Mayhem очень много знаменитых проектов: Dark Messiah of Might & Magic, God of War 2, Prototype, Borderlands, Splinter Cell: Double Agent, Hellgate: London, дополнение к Mass Effect 2 – The Arrival, а также музыка к новой Mortal Kombat.

ГЛАВНЫЕ РЕТРО-ИГРЫ ПРО КИБОРГОВ

ЧЕЛОВЕК С ЖЕЛЕЗНОЙ ХВАТКОЙ

DEUS EX

ION STORM, 2000

В списке из ста лучших игр всех времен по версии видного журнала PC Gamer шпионское RPG-приключение Deus Ex стоит на первом месте. В прошлогоднем декабрьском номере «PC ИГР» я также назвал DX «лучшей игрой в мире», обосновав этот тезис на трех полосах. Честно говоря, не очень понятно, что еще нужно говорить об этой игре, чтобы убедить самых закоснелых противников ретро посмотреть на нее собственными глазами.

Главный герой Deus Ex на протяжении первой трети игры борется с террористами, потом узнает, что во всем на самом деле традиционно виновато государство, и начитает теневую войну с властью. Попутно вставляя в свое собственное тело огромное количество

НЕ ОЧЕНЬ ПОНЯТНО, ЧТО ЕЩЕ НУЖНО ГОВОРИТЬ ОБ ЭТОЙ ИГРЕ, ЧТОБЫ УБЕДИТЬ ПОСМОТРЕТЬ НА НЕЕ САМОМУ.

железок: от банальных улучшений типа увеличения рукопашного урона до абсолютно дикой возможности вмонтировать себе в череп пистолет и стрелять из глаза. Все это сопровождается непрекращающейся пульсацией теорий заговоров всего и вся, хитросплетением интриг и тотальным срывом покровов в финале. ■

SYNDICATE

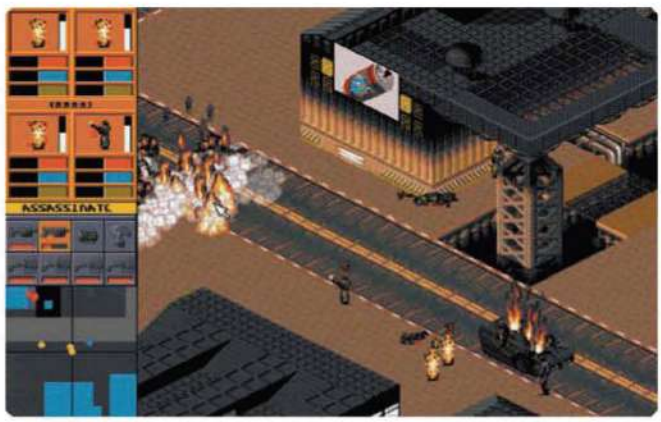
BULLFROG, 1993

Сейчас мы перейдем ту грань, за которой игры были – по всем параметрам – совсем другими. То, что сегодня называется «тактикой», «стратегией» и «бизнес-планированием», не идет ни в какое сравнение с тем, что пришлось пережить игрокам ранних девяностых в Syndicate. В английском языке для емкого определения задач, которые ставила перед пользователями Syndicate, есть очень правильная фраза: hard as fuck.

В далеком будущем мир по-прежнему разрывается от войн между преступными группировками – но на этот раз все чуть сложнее, чем в эпоху малиновых пиджаков и тонированных ВАЗ 2108. Под контролем игрока – отряд кибернетически улучшенных вышибал, цели которых варьируются от уровня к уровню. Преобладают, разумеется, заказные убийства, облавы, поджоги и похищения. При удачном исходе платили наличными, на которые подчиненных нужно было улучшать – клеить на них кевларовую броню, шунтировать сердца, вставлять титановые мозги и электрические почки.

Главная подстава Syndicate заключалась в ее изометрии. В 1993 году Bullfrog еще не догадались сделать стены прозрачными, поэтому, даже наблюдая за передвижениями героев с высоты птичьего полета, мы не знали, что с ними станет за следующим углом. Кошмарно беспощадная была игра. ■

ПОДЧИНЕННЫХ НУЖНО БЫЛО УЛУЧШАТЬ – КЛЕИТЬ НА НИХ КЕВЛАРОВУЮ БРОНЮ, ШУНТИРОВАТЬ СЕРДЦА И ВСТАВЛЯТЬ ТИТАНОВЫЕ МОЗГИ.

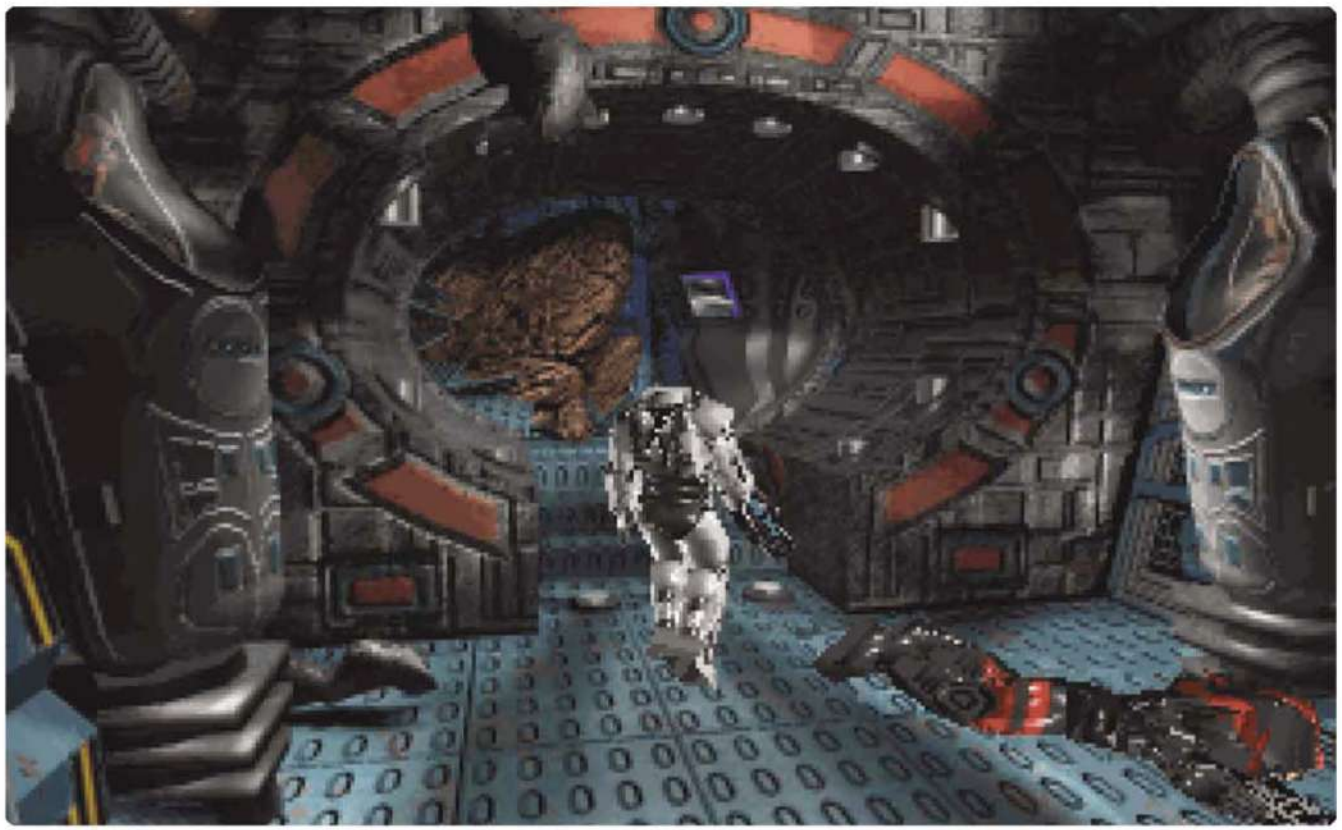


BIOFORGE

ORIGIN, 1995

Персонаж по имени Лекс (Lex) просыпается на больничной койке в тесной камере в компании робота-охранника. Все его тело покрыто металлическими пластинами, часть органов полностью заменена искусственными. По дизайнерской задумке Лекс не помнит абсолютно ничего – ни кто он, ни где он, – хотя в заставке нам показали, как его тело внесли в огромный комплекс на какой-то условной далекой планете. На фоне всей этой ситуации разворачивается могучий бэкграунд с участием инопланетян, глобального правительства и секты сумасшедших, верящих в эволюцию человека с помощью технических модификаций. Основная задача здесь – выяснить, кто и зачем притащил Лекса в лабораторию и что с этим делать дальше.

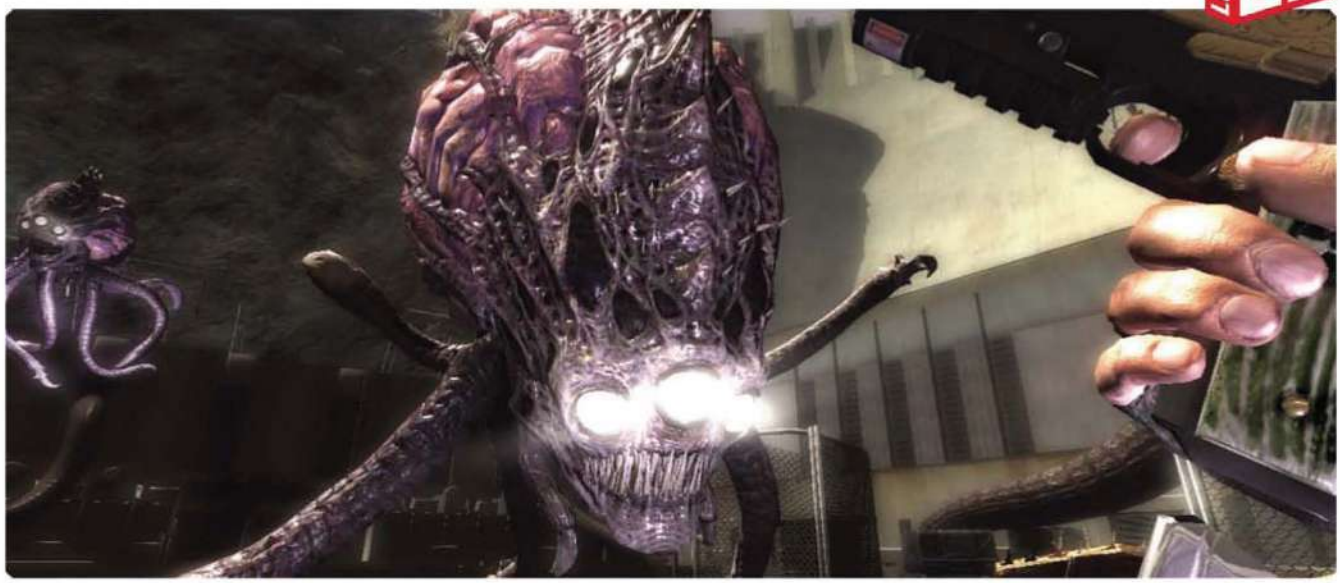
Игра была во многом завязана на драках и решении загадок, представляя собой смесь классических кветов, работавших по принципу «собирай все, что лежит», и прото-экшнов с трехмерными моделями и плоскими задниками. Такой Alone in The Dark, только вместо зомби – роботы и киборги. Главной проблемой BioForge, как и у AITD, была непредсказуемость поведения камеры, следующей за героем. При двухмерном окружении не шло и речи о плавном перемещении камеры в пространстве, поэтому ракурсы менялись резко, что было критично во время боя. Наступив на невидимый порог, игрок разворачивал кадр таким образом, что половину экрана перегораживала спина противника – крайне неудобно. ■



ТАКОЙ ALONE IN THE DARK, ТОЛЬКО ВМЕСТО ЗОМБИ – РОБОТЫ И КИБОРГИ. ГЛАВНОЙ ПРОБЛЕМОЙ BIOFORGE, КАК И У AITD, БЫЛА НЕПРЕДСКАЗУЕМОСТЬ ПОВЕДЕНИЯ КАМЕРЫ.

СОДЕРЖАНИЕ DVD

СМОТРИТЕ В ЭТОМ ВЫПУСКЕ ВИДЕОЖУРНАЛА LEVEL UP:



DUKE NUKEM FOREVER
Самый главный долгострой за все время существования игровой индустрии, игра, так долго служившая предметом шуток, наконец-то появилась на полках магазинов. Но насколько пропорциональны оказались наши ожидания тому, что мы увидели? Этому посвящена наша тема номера.

F.E.A.R. 3
Триквел одного из самых популярных игровых хорроров последнего времени в нашей «Точке Зрения». С нами вновь галлюцинации, кровь, ужас и, конечно, персонаж, без которого F.E.A.R. не был бы F.E.A.R., – таинственная мертвая девочка Альма.

ПРЕСС-КОНФЕРЕНЦИИ E3
Традиционно самым главным событием минувшей E3 стали пресс-конференции «большой тройки» – Sony, Nintendo и Microsoft. На нашем диске вы сможете увидеть их в самой полной версии с полноценным переводом.

ИНДИАНА
Программа «Индиана» расскажет о самых интересных и увлекательных играх от независимых разработчиков. Помните, что игры бывают не только хорошие, но и при этом бесплатные.

ОБОЙМА
Этот выпуск «Обоймы» посвящен самым главным разочарованиям минувшей E3. Кто в этом году опозорился больше – Тим Шефер со своей «Улицей Сезам» или Nintendo с анонсом Wii U?

ЖЕЛЕЗО
Настоящий геймер понимает не только в правильных компьютерных играх, но и знает толк в игровом железе. Все самое интересное из мира высоких технологий и быстрых микрочипов.

ТАКЖЕ НЕ ПРОПУСТИТЕ ПОЛЕЗНЫЕ ФАЙЛЫ НА PC-ДИСКЕ:

ARMA 2: FREE
Игровой клиент бесплатной мультиплеерной версии военного симулятора Arma 2, поражающего масштабами театра военных действий, огромным выбором стрелкового оружия и игровыми возможностями. Да, в этой версии недоступны кампании, HD-графика и поддержка пользовательских модификаций, зато в многопользовательском режиме можно играть без каких-либо ограничений, скрытых денежных операций и тому подобного. Если по какой-то причине вы еще не успели ознакомиться с оригиналом, рекомендуем.

CRYSIS 2 - HIGH RESOLUTION TEXTURE PACK
Вместе с патчем 1.9 и патчем, добавляющим поддержку DirectX 11, которые также есть на нашем диске, компания Crytek выпустила огромный пак с текстурами высокого разрешения, способными сделать игру еще более красивой и реалистичной. Не верите? Установите и убедитесь сами!

HALF-LIFE 2: ATTEMPT TO SURVIVE
Вернувшись домой, Лукас обнаруживает, что его девушка заперлась в спальне и не желает разговаривать. Чтобы получить прощение, вам предстоит окунуться в прошлое, когда Лукас совершил нечто плохое и попытаться исправить это. Один из самых оригинальных модов для HL2.

ANGRY BIRDS RIO
Продолжение культовой казуальной головоломки Angry Birds. Злобные птички отправляются в Рио-де-Жанейро, чтобы спасти редких попугаев и других героев мультфильма «Рио».

LEFT 4 DEAD 2 – SUICIDE BLITZ 2
Неплохая кампания из 5 карт, по ходу которой героям необходимо пробраться через огромный город, населенный зомби, и найти эвакуационную точку, расположенную на местном стадионе.

EMCO UNLOCK IT 3.0.1 BUILD 2814
Программа позволяет изменять и удалять заблокированные приложениями или системными процессами файлы и папки, кроме того, UnLock IT всегда подскажет, что именно закрывает доступ.

Автор:
Эдди Коркоран

ЧУВСТВО ОПАСНОСТИ

AMERICAN MCGEE'S ALICE

УБИТЬ БАРМАГЛОТА

Забавно: этому парню нет еще и сорока, а его фамилию можно найти в титрах – оцените список – Wolfenstein 3D, Doom, Doom II, Quake, Hexen, Quake II… и нет, это не Джон Кармак, хотя отношение к id Software наш сегодняшний герой имеет самое что ни на есть прямое. Его зовут Американ МакГи, и он самый, наверное, странный геймдизайнер индустрии (впрочем, с таким именем и не могло быть иначе; сам Американ в одном из интервью сообщил, что ему еще повезло – эксцентричная матушка чуть было не назвала сына Обнардом). До двухтысячного года МакГи занимался технической поддержкой, созданием уровней и звуковым дизайном – пока вдруг не выпустил игру, в которой раскрыл миру свое представление о чувстве опасности: American McGee's Alice в один момент сделала своего автора культовым, почти мифическим персонажем… и по сей день остается одной из самых завораживающих и пугающих компьютерных игр.

СТАРАЯ ИСТОРИЯ

Завязка «Алисы» по МакГи, мягко говоря, неординарна: на титульной заставке мы видим сидящую на больничной койке девочку, чье лицо искажено гримасой страха. Двумя яркими мазками – свечным огарком и жуткой игрушкой в детских руках – достигается на редкость знобящий эффект контраста: мы еще не начали играть, но нам уже страшно. Нам обещали «Алису в Стране чудес», а мы видим явно безумного подростка в темной мрачной палате, причем неровные буквы на стенной штукатурке лишь усиливают общее впечатление: «Добро пожаловать в мой мир» – только вот нырять в эту нору уже как-то не очень-то и хочется. Интуиция не обманывает: у главной героини очень мало общего с кэрролловским прототипом, вступительный ролик поясняет, что тут дело, скорее всего, в забавном совпадении имен. Алиса, по трактовке МакГи, просто в неудачный момент познакомилась с классической сказкой – и сошла с ума. Трудно не сойти с ума, когда вся твоя семья гибнет во время пожара, а ты, судя по всему, одна из главных его причин. Дальше все просто – по крайней мере, для тех, кто играл в Silent Hill. Чувство вины берет верх над всеми остальными, Алиса впадает в состояние кататонии и отправляется блуждать по закоулкам собственного подсознания, которое по случаю приняло облик сказочной страны. Правда, тональность существенно изменилась: в Стране чудес Алисы нет места юмору и абсурдному хеппи-энду – тут правят бал кровь, насилие и жестокость. От Кэрролла здесь разве что

- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **РАЗРАБОТЧИК:** Rogue Entertainment
- **ДАТА ВЫХОДА:** 29 ноября 2000
- **СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА В ПРЕССЕ:** 8.5/10

только поэтика сюрреализма и главные герои (да и те, признаться, выглядят маньяками и отъявленными психопатами: Шляпник, например, проводит занятные опыты над Мартовским зайцем и Соней, а Белую королеву весьма реалистично казнят на гильотине прямо во время шахматной партии).

ОТ ШЕСТНАДЦАТИ

Сюрреализм – вообще главное слово, описывающее American McGee's Alice. Это невозможно описать, это нужно видеть – и в это нужно играть. «Алиса» во многом стала для индустрии тем, чем Riders on the Storm была для психоделического рока семидесятых – иконой, стандартом, новым взглядом на привычные вещи. Оказалось, что дети тоже могут страдать, что дети и их особый взгляд на мир – особый строительный материал, и материал очень хрупкий. Мир фантазий, мир всевозможного и вседозволенного, невинный мир сталкивается с миром реальным – где зло всегда сильнее добра, где слабый пожираем сильным, где разрушение и смерть являются нормой в противовес чудесным образом пробивающимся сквозь свинцовые тучи лучикам добра и счастья. Подобный подход на заре становления электронных развлечений был поистине новаторским: невинный платформер то и дело скалил зубы, огрызался и бил игрока под дых. Публика, за несколько лет привыкшая к логике «Марио» и «Рейменов», была шокирована. Игру покупали в подарок отпрыскам, запускали на пробу и в ужасе швыряли диск в чулан. Письма разгневанных родителей МакГи наверняка хранит у себя в сейфе, как ценнейшую драгоценность: «Как в это можно играть! Мало того что Чеширский кот здесь сам по себе способен напугать кого угодно, так он еще и драматически погибает в самый напряженный момент! Неужели без этого нельзя было обойтись?» И в самом деле, забавно: кот действительно умирает, но это происходит почти в самом конце игры – значит, возмущавшийся все-таки прошел игру целиком (не бросил же он ее за десять минут до финальных титров?). Значит, работает. Значит, в самую точку – лестница Эшера в милом домике безобидных домашних страшилок, остро заточенный клинок в наборе безопасной пластиковой утвари.

Я ПЫТАЛСЯ УЙТИ ОТ ЛЮБВИ

Конечно, многое в «Алисе» от самого МакГи. Ничего подобного этому уникальному миру никогда бы не существовало, если бы не богатое на грустные события детство дизайнера: он рос без отца и воспитывался матерью, которая даже по тем временам была весьма странной женщиной (Американ мягко называет ее «хиппи»). В возрасте шестнадцати лет, по его собственному признанию, он однажды вернулся в совершенно пустой дом – и мать, и отчим съехали в неизвестном направлении. К этому моменту паренек уже пять лет как серьезно занимался компьютерами – самый первый он получил в подарок от дяди в одиннадцать. То есть тут вам и сказка о потерянном детстве, и сказка о потерянном времени: неудивительно, что ничего волшебного в нежном отроческом возрасте МакГи не видит. Отсюда и особый – циничный и в то же время необычайно печальный – взгляд на истории, рассказываемые любящими родителями детишкам на ночь: как мы уже отмечали выше, дети тоже могут страдать (и страдают гораздо чаще, чем мы привыкли думать).

БЕЗ ДНА

Возможно, именно эта колючая искренность и делает American McGee's Alice такой удивительной игрой. Здесь вымысел все: и пейзажи, словно увиденные в кошмарном сне; и искаженные образы кэрролловских персонажей; и яркие, сочные диалоги... все, кроме эмоций. Что бы ни говорили критики, но человека очень сложно обмануть. Плачущая, прыгающая, швыряющая в толпу противников колоду острых, как бритва, карт Алиса – она настоящая, и даже если все, что она видит, всего лишь иллюзия, то это не делает ее менее живой. От этого во много раз страшней... но честность и страх очень часто идут рука об руку. Некоторые кроличьи норы не имеют конца, они ведут очень глубоко, в такие места, откуда, кажется, невозможно вернуться – однако именно в такие норы только и нужно падать. Выбора, увы, нет. ■

СТРАШНО ИНТЕРЕСНО

1. **Несколько лет назад в СМИ прошла информация о том, что по «Алисе» собираются снимать фильм. В итоге... все видели интерпретацию Бертона? Обещанного же, как часто бывает в подобных случаях, ждем до сих пор.**
2. **Одна из карт для Quake III Arena целиком основана на вселенной «Алисы» – это, само собой, Madness Dream.**
3. **Одно время игру на полном серьезе обвиняли в плагиате: дескать, большую часть идей МакГи взял из (довольно посредственного) экшна Heavy Metal: F.A.K.K.I.**
4. **В списке пятидесяти величайших игровых женских персонажей, опубликованном на сайте Tom's Hardware, эта версия Алисы занимает 35 место. Смалодушничали, конечно.**
5. **Один из ключевых факторов, отвечающих за атмосферу в игре, – музыкальное сопровождение, за которое мы должны благодарить бывшего участника Nine Inch Nails Криса Вренну. Саундтрек к American McGee's Alice по сей день считается образцовым.**

РЕЗЮМЕ

Насколько страшно: иногда хочется спрятаться под столом
Почему страшно: в гостях у сказки
Для кого страшно: кто хочет жить долго и счастливо

АНОНС

РС ИГРЫ #09'2011

СЕНТЯБРЬСКИЙ НОМЕР «РС ИГР» В ПРОДАЖЕ С 25 АВГУСТА

Летний график релизов в этом году удручает даже еще больше, чем обычно: все разработчики отлеживаются после E3 в отпусках, и следующий всплеск интересных новостей произойдет только на Gamescom в Кельне. Единственный значимый проект, выходящий в эти жаркие дни – Call of Juarez: The Cartel, создатели которого внезапно заменили тему Дикого Запада современными реалиями и борьбой с наркобаронами.

А также:

- Might and Magic: Heroes VI
- Super Street Fighter IV: Arcade Edition
- Fallout: New Vegas – Old World Blues
- Serious Sam 3: BFE
- Torchlight 2
- Virtua Tennis 4
- ArmA III
- Darksiders 2
- Game of Thrones: Genesis

и многое-многое другое...

gameland.ru

Это предварительный анонс. Мы работаем над следующим номером. Обновленный и окончательный анонс «РС ИГР» публикуется примерно за неделю до начала продаж журнала по адресу www.gameland.ru/articles/magazines.jsp/

CALL OF JUAREZ: THE CARTEL